D&D
MANUAL DOS MONSTROS
DUNGEONS & DRAGONS®
Um acervo dos monstros mais mortais
para o maior RPG do mundo

MANUAL DOS MONSTROS

SUMÁRIO

Introdução

Este bestiário é para contadores de histórias e criadores de mundos. Se você já pensou em mestrar um jogo de Dungeons & Dragons para seus amigos, mesmo uma única noite de aventura ou uma campanha duradoura, este tomo contém páginas e páginas de inspiração. É a sua loja de departamentos para construção tanto de criaturas malignas, quando benignas.

Algumas das criaturas que habitam os mundos de D&D possuem suas origens enraizadas na mitologia e literatura fantástica do mundo real. Outras criaturas são originais de D&D. Os monstros neste livro foram coletados de todas as edições anteriores do jogo. Aqui você encontrará bichos clássicos como o observador e a besta deslocadora assim como criaturas mais recentes como o chuul e ramo infectado. Bestas familiares se misturam com bestas estranhas, terríveis e grotescas. Na coletânea de monstros do passado, nós nos esforçamos para refletir a natureza multifacetada do jogo, com verrugas e tudo. Os monstros de D&D vem em todos os formatos e tamanhos, com histórias que não apenas nos arrepiam mas também nos fazem rir.

Se você for um Mestre experiente, alguns monstros descritos adiante podem surpreender você, já que nós consultamos os Manuais dos Monstros de outrora e inserimos factoides há muito esquecidos. Nós também adicionamos alguns fatos novos. Naturalmente, você pode fazer com estes monstros o que quiser. Nada do que dizemos aqui tem a intenção de reprimir sua criatividade. Se os minotauros no seu mundo são construtores de barcos e piratas, quem somos nós para questionar? É o seu mundo, no fim das contas.

Como Usar este Livro

A melhor coisa sobre ser um Mestre é que você pode inventar seu próprio mundo de fantasia e dar vida a ele e nada dá mais vida a um mundo de D&D que as criaturas que o habitam. Você pode ler a descrição de um monstro e se animar para criar uma aventura que gira em torno dele, ou você pode ter uma ideia incrível para uma masmorra e precise apenas dos monstros certos para povoa-la. É ai que o *Manual dos Monstros* entra.

O Manual dos Monstros é um dos três livros que forma a fundação do jogo de Dungeons & Dragons, os outros dois são o *Livro do Jogador* e o *Guia do Mestre*. O *Livro dos Monstros*, assim como o *Guia do Mestre*, são livros para os Mestres. Use-o para povoar suas aventuras de D&D com goblins traquinas, trogloditas fétidos, orcs selvagens e poderosos dragões além de uma verdadeira horda de seres rastejantes.

Instruções para criar encontros com monstros podem ser encontradas no *Guia do Mestre*. Aquele livro também contém tabelas de monstros errantes e outras maravilhas para ajudar você a usar os monstros neste livro de formas interessantes, assim como conselhos para modificar monstros e criar seus próprios.

Se você nunca mestrou uma aventura de D&D antes, nós recomendamos que você adquira o *Conjunto para Iniciantes de* Dungeons & Dragons, que demonstra como pegar uma porção de monstros e construir uma excitante aventura envolvendo-os.

O Que É um Monstro

Um monstro é definido como qualquer criatura com que se possa interagir e potencialmente lutar e matar. Até algo tão inofensivo quanto um sapo ou tão benigno quanto um unicórnio é um monstro por definição. O termo também se aplica a humanos, elfos, anões e outros povos civilizados que pode ser aliados ou rivais dos personagens dos jogadores. A maioria dos monstros que atormentam os mundos de D&D, no entanto, são ameaças que devem ser impedidas: demônios tempestuosos, diabos coniventes, mortos-vivos sugadores de almas, elementais invocados – a lista continua.

Este livro contém monstros de todos os níveis prontos para jogar e fáceis de levar, e para quase todos os climas e terrenos imagináveis. Independentemente de sua aventura ser ambientada num pântano, masmorra ou nos outros planos de existência, existem criaturas neste livro para povoar esses ambientes.

Onde os Monstros Habitam

Se você for novo no jogo de D&D, talvez não esteja familiarizado com os lugares estranhos e maravilhosos onde monstros podem ser encontrados e confrontados.

Masmorras

Quando a maioria das pessoas pensam numa masmorra, imagens de celas escuras com barras de ferro e algemas vem à mente. No jogo de D&D, a palavra “masmorra” adquire um sentido mais amplo para incluir qualquer local fechado infestado de monstros. A maioria das masmorras se espalham em complexos subterrâneos. Aqui vão alguns outros exemplos:

- Uma torre de um mago abandonada no topo de uma colina solitária crivada por túneis infestados de goblins
- Uma pirâmide de faraó cheia de criptas assombradas com câmaras de tesouro secretas
- Uma cidade perdida na selva, envolta por vinhas e invadida por demônios e cultistas adoradores de demônios
- A tumba congelada de um rei gigante do gelo
- Um sistema de esgoto labiríntico, imundo, controlado por uma gangue de homens-rato.

O Subterrâneo

Não existe masmorra maior que o Subterrâneo, o mundo inferior abaixo da superfície do mundo. Ele é um vasto reino subterrâneo onde monstros acostumados com a escuridão residem. Ele é um lugar cheio de cavernas escuras conectadas por túneis que levam sempre para baixo. Alguém poderia gastar a vida inteira (porém breve!) explorando o Subterrâneo e encontraria lugares como os seguintes:

- A prisão ou asilo de um devorador de mentes, cheia de escravos descerebrados e lunáticos delirantes
- Uma necrópole anã perdida contendo linhas e linhas de tumbas empoeiradas esperando para serem saqueadas
- Um posto de vigia fortificado cercado por armamentos, guardando a passagem para uma magnifica cidade drow
- Uma fenda subterrânea cheia de fungos gigantes e governada por um observador megalomaníaco ou um rei fomori

- Uma cadeia de ilhas rochosas em um vasto mar sem sol, casa de aboletes e kuo-toas insanos

O Ambiente Selvagem

Nem todos os monstros espreitam no subterrâneo. Muitos deles habitam desertos, montanhas, pântanos, desfiladeiros, florestas e outros ambientes naturais. O ambiente selvagem pode ser tão perigoso quanto qualquer masmorra, particularmente quando não há onde se esconder! Alguns locais selvagens são tão memoráveis quanto qualquer masmorra:

- O ninho de um roca feito de cascos de navios despedaçados, construído no topo de uma montanha ou colina rochosa solitária
- Uma vasta tundra ártica que serve de território de caça para furiosos e yetis
- Uma floresta primitiva protegida por entes ou corrompida por gnolls adoradores de demônios
- Um pântano cheio de sapos, assombrado por um povo lagarto que venera um vil dragão negro
- Uma selva ilhada habitada por dinossauros e guerreiros tribais humanos

Cidades e Vilas

Algumas das melhores aventuras desdobram-se sob o leito da civilização. Territórios urbanos propicia às aventuras chance de ficar ombro-a-ombro com os ricos e poderosos, bater de frente com a escória da sociedade e remover a máscara de civilidade para ver o monstruoso mal que espreita abaixo. Dentro de uma cidade ou vila medieval existem lugares tão mortais quanto em qualquer masmorra:

- Uma torre de relógio que serve como base para uma guilda de ladinos e assassinos kenkus
- Um covil de escravistas escondido em um orfanato controlado por uma rakshasa disfarçado como diretor
- Uma academia de magos infestada por corrupção e praticantes das artes necromânticas
- Um feudo nobre onde ricos cultistas adoradores de diabos se reúnem para realizar sacrifícios
- Um templo, sepultura ou museu vigiado dia e noite por constructos animados

Ambiente Submerso

Nem todas as aventuras acontecem em terra firme. Este livro traz à tona diversas criaturas que assombram os oceanos do mundo, desde os diabólicos sahuagin até os pacíficos elfos aquáticos odiados por eles. Dentro deste domínio aquático estão muitos locais de aventura surpreendentes:

- Um cemitério submerso de navios infestado por tubarões, carniçais aquáticos e fantasmas raivosos
- O castelo de coral de um gigante da tempestade, lindo, porém, perigoso
- Uma cidade perdida no fundo do mar, envolta por uma bolha de ar mágica e comandada por uma rainha medusa
- Uma caverna de kraken ou o covil cavernoso de um dragão de bronze, cheio de tesouros ancestrais
- Um templo submerso de Sekolah, o deus maligno dos sahuagin

Os Planos de Existência

O Abismo. Os Nove Infernos. A Cidade de Bronze. Tais locais distantes atraem aventureiros de alto nível para suas portas, desafiando os bravos e os temerários a derrotar seus mestres malignos e desvendar seus mistérios escondidos. Muitas criaturas poderosas e

estranhas vivem em outros planos de existência, desde os metódicos modrons até demônios homicidas. Quando se trata de locais interessantes para aventura, nem mesmo o céu é o limite quando você ultrapassa as barreiras do mundo:

- A fortaleza de um senhor das profundezas em Avernus, a primeira camada dos Nove Infernos
- Um castelo assombrado na Umbra que serve como covil de um dragão das sombras
- Uma tumba de uma rainha élfica em Faéria
- Um palácio de djinni no Plano Elemental do Ar, cheio de maravilhosos tesouros roubados
- O semiplano secreto de um lich, onde o arquimago morto-vivo esconde sua filactéria e grimório

Veja o *Guia do Mestre* para mais informações sobre os planos de existência.

Quais Monstros Usar?

Muitos monstros habitam masmorras, enquanto outros vivem em desertos, florestas, labirintos e outros meio ambientes. Independentemente de qual meio ambiente um monstro tradicionalmente chama de casa, você pode colocá-lo onde quiser. No fim das contas, histórias de "peixe fora d'água" são memoráveis e, às vezes, é engraçado surpreender os jogadores com gricks escondidos nas areias do deserto ou uma dríade vivendo em um cogumelo gigante no Subterrâneo.

Estatísticas

As estatísticas de um monstro, às vezes, se referem ao **bloco de estatísticas**, garantindo as informações essenciais que você precisa para controlar o monstro.

Tamanho

Um monstro pode ser Miúdo, Pequeno, Médio, Grande, Enorme ou Imenso. A tabela Categorias de Tamanho mostra quanto espaço uma criatura de um tamanho em particular controla em combate. Veja o *Livro do Jogador* para mais informações sobre tamanho e espaço de criaturas.

Categorias de Tamanho

Tamanho	Espaço	Exemplos
Miúdo	0,75 m/0,75 m	Diabrete, Sprite
Pequeno	1,5 m/1,5 m	Rato gigante, goblin
Médio	1,5 m/1,5 m	Orc, lobisomem
Grande	3 m/3 m	Hipogrifo, ogro
Enorme	4,5 m/4,5 m	Gigante do fogo, ente
Imenso	6 m/6 m ou maior	Kraken, verme púrpura

Modificando Criaturas

Apesar da versátil coletânea de monstros neste livro, você pode não encontrar a criatura perfeita para parte de uma aventura. Sinta-se à vontade para alterar uma criatura existente para torna-la em algo mais útil para você, talvez copiando uma ou duas características de um monstro diferente ou usando uma **variação** ou **modelo**, como os encontrados neste livro. Tenha em mente que modificar um monstro, incluindo quando você aplicar um modelo a ele, poderá alterar o nível de desafio do mesmo.
Para conselhos de como personalizar criaturas e calcular o nível de desafio delas, veja o *Guia do Mestre*.

Tipo

O tipo do monstro fala de sua natureza fundamental. Certas magias, itens mágicos, características de classe e outros efeitos no jogo interagem de formas especiais com criaturas de um tipo em particular. Por exemplo, uma *flecha assassina de dragões* causa dano extra não apenas em dragões, mas também em outras criaturas do tipo dragão, como tartarugas dragão e wyverns.

O jogo inclui os seguintes tipos de monstro, que não possuem regras próprias.

Aberrações são seres profundamente alienígenas. Muitas delas possuem habilidades mágicas inatas que vem da mente alienígena da criaturas e não das formas místicas do mundo. As aberrações quintessenciais são os aboletes, devoradores de mentes, observadores e slaads.

Bestas são criaturas não-humanoides que fazem parte da natureza da ecologia fantástica. Algumas delas possuem poderes mágicos, mas a maioria não possuem inteligência e carecem de qualquer sociedade ou idioma. As bestas incluem todas as variedades de animais ordinários, dinossauros e versões gigantes de animais.

Celestiais são criaturas nativas dos Planos Superiores. Muitos deles são servos de divindades, contratados como mensageiros ou agentes no reino mortal e em todos os planos. Os celestiais são bons por natureza, portanto, o celestial excepcional que extravia-se da tendência boa são terríveis raridades. Os celestiais incluem anjos, couatls e pégasos.

Constructos são construídos, não nascidos. Alguns são programados por seus criadores para seguirem um conjunto de instruções simples, enquanto outros são imbuídos de senciência e capacidade de pensamento independente. Os golens são os constructos icônicos. Muitas criaturas nativas do plano exterior de Mecânus, como os modrons, são constructos moldados a partir da matéria-prima do plano pela vontade de criaturas mais poderosas.

Corruptores são criaturas de perversidade que são nativas dos Planos Inferiores. Alguns são servos de divindades, mas a maioria trabalham sob a liderança de arquidiabos e príncipes demônios. Sacerdotes e magos malignos, às vezes, invocam corruptores para o mundo material para fazer seus pactos. Se um celestial maligno é raro, um corruptor bom é ainda mais incomum. Os corruptores incluem demônios, diabos, cães infernais, rakshasas e yugoloths.

Dragões são criaturas reptilianas grandes de origem antiga e poderes absurdos. Dragões verdadeiros, incluindo os dragões metálicos bons e os dragões cromáticos maus, são altamente inteligentes e possuem magia inata. Também estão nessa categoria criaturas remotamente relacionadas com os dragões verdadeiros, porém, menos poderosas, menos inteligentes e menos mágicas, como os wyverns e os pseudodragões.

Elementais são criaturas nativas dos planos elementais. Algumas criaturas deste tipo são não mais que apenas massas animadas dos seus respectivos elementos, incluindo as criaturas chamadas simplesmente de elementais. Outras possuem formas biológicas infundidas com energia elemental. As raças de gênios, incluindo os djinn e efreet, formam as civilizações mais importantes dos planos elementais. Outras criaturas elementais incluem os azers, caçadores invisíveis e anomalia da água.

Fadas são criaturas mágicas intimamente ligadas as forças da natureza. Elas habitam bosques crepusculares e florestas nebulosas. Em alguns mundos, elas são intimamente ligadas à Faéria, também chamada de Plano das Fadas. Algumas também são encontradas nos Planos

Exteriores, particularmente nos planos de Arbórea e nas Terras Selvagens. As fadas incluem dríades, pixies e sátiros.

Gigantes são uma espécie similar a humanos extremamente altos. Eles são humanoides no formato, apesar de alguns terem múltiplas cabeças (ettins) ou deformações (fomoris). As seis variações de gigantes verdadeiros são os gigantes da colina, gigantes de pedra, gigantes do gelo, gigantes do fogo, gigantes das nuvens e gigantes da tempestade. Além desses, criaturas como ogros e trolls também são gigantes.

Humanoides são o povo padrão do mundo de D&D, tanto civilizado quanto selvagem, incluindo humanos e uma variedade tremenda de outras espécies. Eles possuem idioma e cultura, alguns poucos algumas habilidades mágicas inatas (apesar de a maioria dos humanoides ser capaz de aprender a conjurar) e uma forma bípede. As raças de humanoides mais comuns são as mais adequadas para serem personagens de jogador: humanos, anões, elfos e halflings. Quase tão numerosos, mas muito mais selvagens e brutais e, em sua maioria uniformemente malignos, são as raças de goblinoides (goblins, hobgoblins e bugbears), orcs, gnolls, povo lagarto e kobolds.

Uma variedade de humanoides aparece ao decorrer de todo este livro, mas as raças detalhadas no *Livro do Jogador* – com exceção do drow – são tratadas no apêndice B. Esse apêndice dá a você uma quantidade de blocos de estatísticas que você pode usar para fazer vários membros de outras raças.

Limos são criaturas gelatinosas que raramente possuem uma forma fixa. Eles são na maioria subterrâneos, habitando em cavernas e masmorras e se alimentando de restos, carniça ou criaturas azaradas o suficiente para ficarem em seus caminhos. Pudins negros e cubos gelatinosos estão dentre os limos mais reconhecíveis.

Monstruosidades são monstros no estrito senso – criaturas apavorantes que não são comuns, nem verdadeiramente naturais e quase nunca benignos. Alguns são resultado de experimentos mágicos que deram errado (como os ursos-coruja) e outros são produto de maldições terríveis (incluindo os minotauros e yuan-ti). Eles desafiam a categorização e, de certa forma, servem como categoria base para criaturas que não se encaixam em qualquer outro tipo.

Mortos-vivos foram uma vez criaturas vivas levados a um estado horrendo de morte-vida através da pratica de magia necromântica ou alguma maldição profana. Os mortos-vivos incluem corpos ambulantes, como vampiros e zumbis, assim como espíritos desencarnados, como fantasmas e espectros.

Plantas, no contexto, são criaturas vegetais, não flora ordinária. Muitas delas são ambulantes e algumas são carnívoras. As plantas quintessenciais são o arbusto errante e a ente. Criaturas fúngicas como o esporo de gás e o miconide também fazem parte dessa categoria.

Descritor

Um monstro pode ter um ou mais descritores anexados ao seu tipo, entre parênteses. Por exemplo, um orc tem o tipo *humanoide (orc)*. O descritor entre parênteses concede categorização adicional para certas criaturas. Os descritores não possuem regras próprias, mas algumas vezes no jogo, algum item mágico pode se referir a eles. Por exemplo, uma lança que seja especialmente eficiente na luta contra demônios poderia funcionar contra qualquer monstro que possua o descritor demônio.

Tendência

A tendência de um monstro confere uma dica da disposição dele e de como ele se comporta em uma interação ou situação de combate. Por exemplo, um monstro caótico e mau pode ser difícil de se argumentar e deverá atacar os personagens à primeira vista, enquanto que um monstro neutro pode estar propenso a negociação. Veja o *Livro do Jogador* para descrições das diferentes tendências.

A tendência especificada no bloco de estatísticas de um monstro é a padrão. Sinta-se à vontade para afastar-se e mudar a tendência de um monstro para atender às necessidades da sua campanha. Se você deseja um dragão verde de tendência boa ou um gigante da tempestade mau, não existe nada que possa impedi-lo.

Algumas criaturas podem ter **qualquer tendência**. Em outras palavras, você escolhe a tendência do monstro. A linha tendência de alguns monstros indica uma propensão ou aversão à lei, caos, bem ou mal. Por exemplo, um furioso pode ter qualquer tendência caótica (caótico e bom, caótico e neutro ou caótico e mau), o que retrata sua natureza selvagem.

Muitas criaturas de baixa inteligência não possuem compreensão de lei ou ordem, bem ou mal. Elas não fazem escolhas éticas ou morais, ao invés disso, agem por instinto. Essas criaturas são **imparciais**, o que significa que elas não possuem uma tendência.

Classe de Armadura

Um monstro que vista uma armadura ou carregue um escudo tem uma Classe de Armadura (CA) que leva sua armadura, escudo e Destreza em consideração. Do contrário, a CA de um monstro é baseada no seu modificador de Destreza e armadura natural, se possuir. Se um monstro tiver armadura natural, vestir armadura ou carregar um escudo, isso será descrito entre parênteses após o valor de CA dele.

Pontos de Vida

Um monstro geralmente morre ou é destruído quando cai a 0 pontos de vida. Para mais sobre pontos de vida, veja o *Livro do Jogador*.

Os pontos de vida de um monstro são apresentados tanto numa expressão de dado quanto num valor numérico. Por exemplo, um monstro com 2d8 pontos de vida tem 9 pontos de vida na média (2 x 4½).

O tamanho de um monstro determina o dado usado para calcular seus pontos de vida, como mostrado na tabela Dado de Vida por Tamanho.

Pontos de Vida por Tamanho

Tamanho	Dado de Vida	PV Médio por Dado
Miúdo	d4	2½
Pequeno	d6	3½
Médio	d8	4½
Grande	d10	5½
Enorme	d12	6½
Imenso	d20	10½

O modificador de Constituição de um monstro também afeta o valor de pontos de vida que ele tem. Seu modificador é multiplicado pela quantidade de Dados de Vida que ele possui e o resultado é adicionado aos seus pontos de vida. Por exemplo, se um monstro tiver Constituição 12 (+1 de modificador) e 2d8 Dados de Vida, ele terá 2d8 + 2 pontos de vida (média 11).

Deslocamento

O deslocamento de um monstro diz a você o quão longe ele pode se mover no turno dele. Para mais informações sobre deslocamento, veja o *Livro do Jogador*.

Todas as criaturas possuem um deslocamento de caminhada, chamado simplesmente de deslocamento do monstro. Criaturas que não possuírem uma forma de locomoção terrestre terão deslocamento de caminhada de 0 metros.

Algumas criaturas possuem um ou mais dos seguintes modos de deslocamento adicionais.

Escavação

Um monstro que possua deslocamento de escavação pode usar seu deslocamento para se mover através de areia, terra, lama ou gelo. Um monstro não pode escavar através de rocha sólida, a não ser que ele tenha uma característica especial que o permita fazê-lo.

Escalada

Um monstro que possua deslocamento de escalada pode usar todo ou parte do seu movimento para se mover em superfícies verticais. O monstro não precisa gastar movimento extra para escalar.

Voo

Um monstro que possua deslocamento de voo pode usar todo ou parte do seu movimento para voar. Alguns monstros tem a habilidade de **planar**, o que os torna difíceis de derrubar no ar (como explicador nas regras de voo do *Livro do Jogador*). Tais monstros podem param de planar quando morrem.

Natação

Um monstro que possua deslocamento de natação não precisa gastar movimento extra para nadar.

Valores de Habilidade

Cada monstro possui seis valores de habilidade (Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma) e seus modificadores correspondentes. Para mais informações sobre valores de habilidade e como eles são usados em jogo, veja o *Livro do Jogador*.

Testes de Resistência

A linha Testes de Resistência é reservada a criaturas que são propensas a resistirem a certos tipos de efeitos. Por exemplo, uma criatura que não seja facilmente enfeitiçada ou amedrontada poderia receber um bônus em testes de resistência de Sabedoria. A maioria das criaturas não possuem bônus especiais em testes de resistência, em tais casos, essa seção é suprimida.

Um bônus de um teste de resistência é a soma do modificador de habilidade relevante do monstro e seu bônus de proficiência, que é determinado pelo nível de desafio do monstro (como mostrado na tabela Bônus de Proficiência por Nível de Desafio).

Bônus de Proficiência por Nível de Desafio

Desafio	Bônus de Proficiência	Desafio	Bônus de Proficiência
0	+2	14	+5
1/8	+2	15	+5
1/4	+2	16	+5
1/2	+2	17	+6
1	+2	18	+6
2	+2	19	+6
3	+2	20	+6
4	+2	21	+7
5	+3	22	+7
6	+3	23	+7
7	+3	24	+7
8	+3	25	+8
9	+4	26	+8
10	+4	27	+8
11	+4	28	+8
12	+4	29	+9
13	+5	30	+9

Perícias

A linha Perícias é reservada para monstros que sejam proficientes em uma ou mais perícias. Por exemplo, um monstro que seja muito perceptivo e furtivo deve ter bônus em testes de Sabedoria (Percepção) e Destreza (Furtividade).

Um bônus de perícia é a soma do modificador de habilidade relevante do monstro e seu bônus de proficiência, que é determinado pelo nível de desafio do monstro (como mostrado na tabela Bônus de Proficiência por Nível de Desafio). Outros modificadores podem ser aplicados. Por exemplo, um monstro pode ter um bônus acima do esperado (geralmente o dobro do bônus de proficiência dele) para representar o alto grau de especialização dele.

Vulnerabilidades, Resistências e Imunidades

Algumas criaturas possuem vulnerabilidade, resistência ou imunidade a certos tipos de dano. Adicionalmente, algumas criaturas são imunes a certas condições. Se um monstro for imune a um efeito de jogo que não seja considerado dano ou uma condição, ele possui uma característica especial.

Sentidos

A linha Sentidos descreve o valor de Sabedoria (Percepção) passiva, assim como quaisquer sentidos especiais que o monstro possa ter. Sentidos especiais são descritos abaixo.

Percepção às Cegas

Um monstro com percepção às cegas pode perceber seus arredores sem depender de visão dentro de um raio específico.

Criaturas sem olhos, como grimlocks e limos cinzentos, geralmente possuem esse sentido especial, assim como criaturas com eco localização ou sentidos aguçados, como morcegos e dragões verdadeiros.

Se um monstro for naturalmente cego, ele terá uma nota entre parênteses nesse efeito, indicando que o raio da sua percepção às cegas define o alcance máximo da percepção dele.

PROFICIÊNCIAS EM ARMADURA, ARMA E FERRAMENTA
Considera-se que uma criatura é proficiente com sua armadura, armas e ferramentas. Se você troca-las, você decide se a criatura será proficiente com seu novo equipamento.

Por exemplo, um gigante da colina, geralmente não veste qualquer armadura e empunha uma clava grande. Você poderia equipar o gigante da colina com uma cota de malha e um machado grande no lugar e assumir que o gigante é proficiente com ambos, um ou o outro, ou nenhum.

Veja o *Livro do Jogador* para regras sobre o uso de armadura ou armas sem proficiência.

VISÃO NO ESCURO
Um monstro com visão no escudo pode ver na escuridão dentro de um raio especifico. O monstro pode ver na penumbra dentro do raio como se estivesse sob luz plena e na escuridão como se estivesse na penumbra. O monstro não consegue discernir cores na escuridão, apenas tons de cinza. Muitas criaturas que vivem no subterrâneo possuem esse sentido especial.

SENTIDO SÍSMICO
Um monstro com sentido sísmico pode detectar e localizar a origem exata de vibrações dentro de um raio especifico, considerando que o monstro e a fonte das vibrações esteja em contato com o mesmo solo ou substância. O sentido sísmico não pode ser usado para detectar criaturas voadoras ou incorpóreas. Muitas criaturas escavadoras, como ankhegs e tríbulos brutais possuem esse sentido especial.

VISÃO VERDADEIRA
Um monstro com visão verdadeira pode, dentro de um alcance específico, enxergar na escuridão total normal e mágica, ver criaturas e objetos invisíveis, detectar automaticamente ilusões visuais e ter sucesso em testes de resistência contra elas e perceber a forma original de um metamorfo ou de uma criatura que esteja transformada por magia. Além disso, a criatura pode ver no Plano Etéreo dentro do mesmo alcance.

IDIOMAS
Os idiomas que um monstro pode falar são listados em ordem alfabética. Algumas vezes, um monstro pode compreender um idioma, mas não consegue fala-lo e isso é descrito nessa linha. Um "–" indica que a criatura nem fala nem compreende qualquer idioma.

TELEPATIA
A telepatia é uma habilidade mágica que permite a um monstro se comunicar mentalmente com outra criatura dentro de um alcance especifico. A criatura contatada não precisa compartilhar um idioma com o monstro para se comunicar dessa forma, mas ela deve ser capaz de compreender pelo menos um idioma. Uma criatura sem telepatia pode receber e responder as mensagens telepáticas, mas não pode iniciar ou terminar uma conversação telepática.

Um monstro telepata não precisa ver a criatura contatada e pode terminar o contato telepático a qualquer momento. O contato é interrompido assim que as duas criaturas não estiverem mais dentro do alcance uma da outra ou se o monstro telepata contatar uma criatura diferente no alcance. Um monstro telepata pode iniciar ou terminar uma conversação sem usar uma ação, mas enquanto ele estiver incapacitado, ele não poderá iniciar um contato telepático e qualquer contato atual é terminado.

Uma criatura dentro de uma área de um *campo antimagia* ou em qualquer outro local onde magia não funcione, não pode enviar ou receber mensagens telepáticas.

DESAFIO
O **nível de desafio** de um monstro conta a você o quão grande é a ameaça que esse monstro representa. Um grupo apropriadamente equipado e descansado de quatro aventureiros deveria ser capaz de derrotar um monstro que possua um nível de desafio igual ao seu nível sem sofrer quaisquer mortes. Por exemplo, um grupo de quatro personagens de 3° nível deveria considerar um monstro com nível de desafio 3 um desafio à altura, mas não um mortal.

Monstros que sejam significativamente mais fracos que personagens de 1° nível, possuem nível de desafio abaixo de 1. Monstros com nível de desafio 0 são insignificantes, exceto em grandes números; os que não possuem ataques efetivos não valem pontos de experiência, enquanto que os que possuem ataques valem 10 XP cada.

Alguns monstros representam um desafio superior, até mesmo para um grupo típico de 20° nível suportar. Esses monstros possuem nível de desafio de 21 ou maior e foram especificamente desenvolvidos para testar a perícia dos jogadores.

PONTOS DE EXPERIÊNCIA
O valor de pontos de experiência (XP) que um monstro vale é baseado no nível de desafio dele. Tipicamente, o XP é concedido por derrotar o monstro, apesar do Mestre poder, também, conceder XP por neutralizar a ameaça imposta por um monstro de outras maneiras.

A não ser que algo diga a você o contrário, um monstro invocado por uma magia ou outra habilidade mágica vale o XP indicado no seu bloco de estatísticas.

O *Guia do Mestre* explica como criar encontros usando orçamentos de XP, também ensina como ajustar a dificuldade de um encontro.

PONTOS DE EXPERIÊNCIA POR NÍVEL DE DESAFIO

Desafio	XP	Desafio	XP
0	0 ou 10	14	11.500
1/8	25	15	13.000
1/4	50	16	15.000
1/2	100	17	18.000
1	200	18	20.000
2	450	19	22.000
3	700	20	25.000
4	1.100	21	33.000
5	1.800	22	41.000
6	2.300	23	50.000
7	2.900	24	62.000
8	3.900	25	75.000
9	5.000	26	90.000
10	5.900	27	105.000
11	7.200	28	120.000
12	8.400	29	135.000
13	10.000	30	155.000

Traços Especiais

Traços especiais (que aparecem depois do nível de desafio do monstro, mas antes de quaisquer ações ou reações) são características que podem ser relevantes num encontro de combate e que requerem alguma explicação.

Conjuração Inata

Um monstro com habilidade inata de conjurar magias possui o traço especial Conjuração Inata. A menos que seja descrito o contrário, uma magia inata de 1° nível ou superior é sempre conjurada no menor nível possível e não pode ser conjurada com níveis superiores. Se um monstro possui um truque onde seu nível influencie e nenhum nível for definido, use o nível de desafio do monstro.

Uma magia inata pode ter regras ou restrições especiais. Por exemplo, um drow arcano pode conjurar espontaneamente a magia *levitação*, mas a magia possui a restrição "pessoal apenas", o que significa que a magia afeta apenas o drow arcano.

As magias inatas de um monstro não podem ser trocadas por outras magias. Se as magias inatas de um monstro não necessitarem de jogadas de ataque, nenhum bônus de ataque é mostrado nelas.

Conjuração

Um monstro com a característica de classe Conjuração possui um nível de conjurador e espaços de magia, os quais ele usa para conjurar suas magias de 1° nível e superiores (como explicado no *Livro do Jogador*). O nível de conjurador também é usado para quaisquer truques incluídos nessa característica.

O monstro possui uma lista de magias conhecidas ou preparadas de uma classe em particular. A lista deve, também, incluir magias de características dessa classe, como as da característica Domínio Divino do clérigo ou da característica Círculo Druídico do druida.

Um monstro pode conjurar uma magia da sua lista com um nível superior, se ele possuir espaços de magia para tal. Por exemplo, um drow arcano com a magia de 3° nível *relâmpago* pode conjura-la como uma magia de 5° nível usando um dos seus espaços de magia de 5° nível.

Você pode mudar as magias que um monstro conhece ou tem preparadas, substituindo quaisquer magias na lista de magias de um monstro por magias diferentes de mesmo nível e da mesma lista de classe. Se você fizer isso, você pode fazer com que o monstro se torne uma ameaça maior ou menor que o sugerido pelo nível de desafio dele.

Psionismo

Um monstro que conjure magias usando apenas o poder da mente dele possui o descritor psionismo adicionado a seu traço especial de Conjuração ou Conjuração Inata. Esse descritor não possui regras próprias, mas outras partes do jogo podem se referir a ele. Um monstro que possua esse descritor geralmente não requer quaisquer componentes para conjurar suas magias.

Ações

Quando um monstro realiza sua ação, ele pode escolher entre as opções na seção Ações do seu bloco de estatísticas ou usar uma das ações disponíveis a todas as criaturas, como as ações de Disparada e Esconder-se, como descrito no *Livro do Jogador*.

Ataques Corpo-a-Corpo e à Distância

As ações mais comuns que um monstro irá realizar em combate são ataques corpo-a-corpo e à distância. Esses podem ser ataques com magia ou ataques com arma, onde

a “arma” pode ser um item manufaturado ou uma arma natural, como uma garra ou cauda com chifres. Para mais informações sobre os diferentes tipos de ataque, veja o *Livro do Jogador*.

Criatura x Alvo. O alvo de um ataque corpo-a-corpo ou à distância é, geralmente, tanto uma criatura quanto um alvo, a diferença é que um “alvo” pode ser uma criatura ou um objeto.

Atingir. Qualquer dano causado ou outros efeitos que ocorrem como resultado de atingir um ataque num alvo são descritos após a notação “*Atingir*”. Você tem a opção de aplicar o dano médio ou rolar o dano; por essa razão, tanto o dano médio quando a expressão de dado são apresentadas.

Errar. Se um ataque possuir um efeito que ocorre caso ele erre, essa informação estará presente após a notação “*Errar*”.

Ataques Múltiplos

Uma criatura que possa realizar múltiplos ataques no turno dela possui a habilidade Ataques Múltiplos. Uma criatura não pode usar os Ataques Múltiplos quando realiza um ataque de oportunidade, o qual deve ser um único ataque corpo-a-corpo.

Munição

Um monstro carrega munição suficiente para realizar seus ataques à distância. Você pode assumir que o monstro possui 2d4 munições para ataques com armas de arremesso e 2d10 munições para armas de projétil, como arcos e bestas.

Reações

Se o monstro puder fazer algo especial com sua reação, essa informação estará contida aqui. Se uma criatura não possuir uma reação especial, essa seção é suprimida.

Uso Limitado

Algumas habilidades especiais possuem restrições na quantidade de veze que elas podem ser usadas.

X/Dia. A notação “X/Dia” significa que uma habilidade especial pode ser usada X vezes e que um monstro deve terminar um descanso longo para recuperar usos gastos. Por exemplo, “1/Dia” significa que uma habilidade especial pode ser usada uma vez e que o monstro deve terminar um descanso longo para poder usá-la novamente.

Recarrega X–Y. A notação “Recarrega X–Y” significa que um monstro pode usar uma habilidade especial uma vez e, então, essa habilidade tem uma chance aleatória de se recarregar durante cada rodada de combate subsequente. No início de cada um dos turnos do monstro, role um d6. Se o resultado for um dos números na notação de recarga, o monstro recupera o uso da sua habilidade especial. Essa habilidade também se recarrega quando o monstro termina um descanso curto ou longo.

Por exemplo, “Recarrega 5–6” significa que o monstro pode usar a habilidade especial uma vez. Então, no início do turno do monstro, ele recupera o uso da habilidade se rolar um 5 ou 6 num d6.

Recarrega após um Descanso Curto ou Longo. Essa notação significa que o monstro pode usar uma habilidade especial uma vez e então deve terminar um descanso curto ou longo para usá-la novamente.

Regras para Agarrão de Monstros

Muitos monstros possuem ataques especiais que os permite agarrar velozmente uma presa. Quando um monstro atinge com tais ataques, ele não precisa realizar um teste de habilidade adicional para determinar se o agarrão foi bem sucedido, a não ser que o ataque diga o contrário.

Uma criatura agarrada pelo monstro pode usar sua ação para tentar escapar. Para tanto, ela deve ser bem sucedida num teste de Força (Atletismo) ou Destreza (Acrobacia) contra a CD de escape no bloco de estatísticas do monstro. Se nenhuma CD de escape for definida, assume-se que a CD seja 10 + o modificador de Força (Atletismo) do monstro.

Equipamento

Um bloco de estatísticas raramente se refere a equipamento, além da armadura ou armas usadas por um monstro. Uma criatura costumeiramente veste roupas, portanto, assume-se que um humanoides esteja vestido apropriadamente.

Você pode equipar monstros com equipamentos e bugigangas adicionais se desejar, usando o capítulo de equipamento do *Livro do Jogador* como inspiração e você decide o quanto de equipamento de um monstro é recuperável após a criatura ser morta e também se qualquer equipamento ainda é útil. Uma armadura surrada feita para um monstro raramente é usável por mais alguém, por exemplo.

Se um monstro conjurador precisa de componentes materiais para conjurar suas magias, assume-se que ele possui os componentes materiais de que precisa para conjurar as magias no seu bloco de estatísticas.

Criaturas Lendárias

Uma criatura lendária pode fazer coisas que as criaturas comuns não podem. Criaturas lendárias podem realizar ações especiais fora de seus turnos e, algumas podem exercer poderes sobre o meio ambiente, fazendo efeitos mágicos extraordinários ocorrerem nas suas redondezas.

Ações Lendárias

Uma criatura lendária pode realizar um certo número de ações especiais – chamadas ações lendárias – fora do seu turno. Apenas uma opção de ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. Uma criatura lendária recupera suas ações lendárias no início do turno dela. Ela não é obrigada a usar a ação lendária e ela não pode usar ações lendárias enquanto estiver incapacitada.

O Covil de uma Criatura Lendária

Uma criatura lendária pode ter uma seção descrevendo o covil dela e quaisquer efeitos especiais que ela possa criar enquanto estiver nele, tanto agindo por vontade própria quanto simplesmente por estar presente. Nem todas as criaturas lendárias possuem covis. Essa seção se aplica apenas à criaturas lendárias que passam muito tempo em seus covis e são mais prováveis de serem encontradas neles.

Ações de Covil

Se uma criatura lendária possuir ações de covil, ela pode usá-las para sugar a magia ambiente no seu covil. No valor de iniciativa 20 (quebrando toda a sequência de iniciativa), a criatura pode usar uma de suas opções de ação de covil ou pode abdicar de usar quaisquer delas nessa rodada.

Efeitos Regionais

A mera presença de uma criatura lendária pode gerar efeitos estranhos e surpreendentes no meio ambiente, como descrito nessa seção. Efeitos regionais terminam abruptamente ou se dissipam com o tempo quando a criatura lendária morre.

Aarakocra

Aarakocras alcançam o Vórtice Uivante, uma tempestade interminável de poderosos ventos e rajadas de chuva que envolvem o tranquilo reino de Aaqa no Plano Elemental do Ar. Fazendo patronos aéreos, esses humanoides similares a pássaros guardam as fronteiras ventosas de seu lar contra invasores do Plano Elemental da Terra, como gárgulas, seus inimigos jurados.

Inimigos do Mal Elemental. A serviço dos Duques do Vento de Aaqa, aarakocras patrulham os planos em busca de templos de Mal Elemental. Eles espiam as criaturas elementais malignas e também lutam contra essas criaturas e depois relatam aos Duques do Vento.

No Plano Material, aarakocras criam ninhos nos topos das mais altas montanhas, especialmente em picos próximos de portais para o Plano Elemental do Ar. De tais alturas, aarakocras vigiam em busca de sinais de incursões elementais, assim como por ameaças que aparecerem no seu plano natal. Os aarakocras preferem viver suas vidas como o vento – aliviados e sempre em movimento – ainda que eles tenham que vigiar uma região por anos se isso for necessário para protege-la contra as incursões do Mal Elemental.

Os aarakocras não possuem conceito de fronteiras políticas ou de propriedade privada e o valor de gemas, ouro e outros metais preciosos significam pouco para os aarakocras. Aos olhos deles, uma criatura deve usar o que é necessário e então jogar fora o que restar ao vento, para que outros usem.

Busca pelos Sete Estilhaços. Os Duques do Vento de Aaqa vem de uma raça de seres elementais chamados vaati, que há muito governaram diversos mundos. Uma criatura chamada de Rainha do Caos surgiu e iniciou uma guerra interplanar contra o governo vaati. Para combater a ameaça, sete heróis vaati combinaram seus poderes para criar o poderoso *Bastão da Lei*. Em uma batalha contra o maior general da rainha, Mishka o Lobo Aranha, um vaati matou Mishka ao empurrar o bastão contra ele, como uma lança. O bastão se despedaçou em sete estilhaços que se espalharam pelo multiverso. Os aarakocras buscam sinais das localizações dos pedaços com o intuito de reconstruir o que agora é conhecido como o *Bastão das Sete Partes*.

Invocando Elementais do Ar

Cinco aarakocras a até 9 metros entre si, podem invocar magicamente um elemental do ar. Cada um dos cinco deve usar sua ação e movimento durante três turnos consecutivos para realizar uma dança aérea e devem manter a concentração enquanto o fazem (como se estivessem se concentrando numa magia). Quando todos os três tiverem terminado o terceiro turno de dança, o elemental aparecerá em um espaço desocupado a até 18 metros deles. Ele é amigável a eles e obedece os comando falados por eles. Ele permanece por 1 hora, até que todos os seus invocadores morram ou até que qualquer de seus invocadores dispense-o com uma ação bônus. Um invocador não pode realizar a dança novamente até ter terminado um descanso curto. Quando o elemental voltar ao Plano Elemental do Ar, qualquer aarakocra a até 1,5 metro dele pode retornar com ele.

Aarakocra

Humanoide Médio (aarakocra), neutro e bom

Classe de Armadura 12
Pontos de Vida 13 (3d8)
Deslocamento 6 m, voo 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	12 (+1)	11 (+0)

Perícias Percepção +5
Sentidos Percepção passiva 15
Idiomas Auran
Nível de Desafio 1/4 (50 XP)

Ataque de Mergulho. Se o aarakocra estiver voando e mergulhar, pelo menos 9 metros, em linha reta em direção de um alvo e então atingi-lo com um ataque corpo-a-corpo armado, o ataque causa 3 (1d6) de dano extra ao alvo.

Ações

Garra. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 4 (1d4 + 2) de dano cortante.

Azagaia. *Ataque à Distância com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m ou 9/36 m, um alvo. *Acerto*: 5 (1d6 + 2) de dano perfurante.

Abocanhador Matraqueante

De todos os terrores criados por magos tolos, os abocanhadores matraqueantes estão dentre os mais apavorantes e depravados. Essa criatura é a combinação de olhos, bocas e matéria liquefeita de suas vítimas anteriores. Levadas à insanidade pela destruição de seus corpos e absorção pelo abocanhador, essas vítimas balbuciam loucuras incoerentes, forçadas a consumir tudo ao alcance.

Abocanhador Matraqueante

Aberração Média, neutro

Classe de Armadura 9
Pontos de Vida 67 (9d8 + 27)
Deslocamento 3 m, natação 3 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	8 (–1)	16 (+3)	3 (–4)	10 (+0)	6 (–2)

Imunidade a Condição caído
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10
Idiomas –
Nível de Desafio 2 (450 XP)

Solo Aberrante. O solo num raio de 3 metros do abocanhador é similar a uma massa de terreno difícil. Cada criatura que comece seu turno nessa área deve ser bem sucedida num teste de resistência de Força CD 10, ou terá seu deslocamento reduzido a 0 até o início do próximo turno dela.

Tagarelice. O abocanhador balbucia incoerentemente quando ele vê qualquer criatura e não está incapacitado. Cada criatura que começar seu turno a até 6 metros do abocanhador e puder ouvi-lo, deve ser bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria CD 10. Se falhar, a criatura não poderá realizar reações até o início do próximo turno dela e joga um d8 para determinar o que ela faz nesse turno. Entre 1 e 4, a criatura não faz nada. Entre 5 e 6, a criatura não realiza qualquer ação ou reação e usa seu movimento para se mover em uma direção determinada aleatoriamente. Entre 7 e 8, a criatura realiza um ataque corpo-a-corpo contra uma criatura determinada aleatoriamente dentro do seu alcance ou não faz nada se não puder realizar tal ataque.

Ações

Ataques Múltiplos. O abocanhador matraqueante realiza um ataque de mordida e, se puder, usa sua Cusparada Cegante.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +2 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura. *Acerto*: 17 (5d6) de dano perfurante. Se o alvo for Médio ou menor, ele deve ser bem sucedido num teste de resistência de Força CD 10 ou será derrubado no chão. Se o alvo for morto por esse dano, ele será absorvido pelo abocanhador.

Cusparada Cegante (Recarrega 5–6). O abocanhador cospe uma bolha química num ponto que ele possa ver a até 4,5 metros dele. A bolha explode em um clarão de luz cegante no impacto. Cada criatura a até 1,5 metro do clarão deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 13 ou ficará cega até o final do próximo turno do abocanhador.

Forma Ameboide. O corpo do abocanhador matraqueante é uma forma amorfa de bocas e olhos que se impulsionam deslizando para a frente, fixando diversas bocas ao solo e puxando as massa adiante. Apesar de se mover lentamente, ele pode nadar na água, lema e areia movediça facilmente.

Bocas da Loucura. Quando um abocanhador matraqueante sente sua presa, suas bocas começam a murmurar e tagarelar, cada uma com uma voz diferente: grave ou aguda, gemendo ou ululando, gritando em agonia ou êxtase. Essa tagarelice cacofônica sobrepõe os sentidos de qualquer criatura que ouvir, fazendo a maioria fugir aterrorizada. Outros são dominados pela loucura ou permanecem paralisados, fixados na horrenda criatura enquanto ela desliza adiante para consumi-los.

Consome Tudo. Impelido a devorar qualquer criatura ao alcance, um abocanhador matraqueante escoa sobre suas vítimas paralisadas pelo seu discurso louco, as inúmeras vozes silenciam temporariamente, enquanto ele morte e engole carne viva. O monstro liquefaz rocha quando em contato, dificultando a fuga de criaturas que superem sua tagarelice.

Um abocanhador matraqueante não deixa nada de sua presa para trás. No entanto, mesmo quando o último pedaço do corpo da vítima é consumido, seus olhos e boca emergem a superfície, prontos para se juntar ao cântico de tormento matraqueante que dá as boas-vindas à próxima refeição do monstro.

Abolete

Aberração Grande, leal e mau

Classe de Armadura 17 (armadura natural)
Pontos de Vida 135 (18d10 + 36)
Deslocamento 3 m, natação 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	9 (–1)	15 (+2)	18 (+4)	15 (+2)	18 (+4)

Testes de Resistência Con +6, Int +8, Sab +6
Perícias História +12, Percepção +10
Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 20
Idiomas Dialeto Subterrâneo, telepatia 36 m
Nível de Desafio 10 (5.900 XP)

Anfíbio. O abolete pode respirar ar e água.

Nuvem Mucosa. Quando estiver submerso, o abolete fica envolto por um muco transformador. Uma criatura que toque o abolete ou que atinja ele com um ataque corpo-a-corpo estando a até 1,5 metro dele deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição CD 14. Se fracassar, a criatura fica adoecida por 1d4 horas. A criatura adoecida só pode respirar sob a água.

Sondagem Telepática. Se uma criatura se comunicar telepaticamente com o abolete, o abolete descobre os maiores desejos da criatura se o abolete puder vê-la.

Ações

Ataques Múltiplos. O abolete realiza três ataques de tentáculos.

Cauda. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +0 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 15 (3d6 + 5) de dano de concussão.

Escravizar (3/Dia). O abolete afeta uma criatura que ele possa ver a até 9 metros dele. O alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Sabedoria CD 14, ou ficará magicamente enfeitiçado pelo abolete até que ele morra ou esteja em um plano de existência diferente do alvo. O alvo enfeitiçado está sob o controle do abolete e não pode realizar reações e, o abolete e o alvo, podem se comunicar telepaticamente um com o outro a qualquer distância.

Sempre que o alvo enfeitiçado sofrer dano, ele pode repetir o teste de resistência. Se for bem sucedido, o efeito termina. Não mais de uma vez a cada 24 horas, o alvo também pode repetir o teste de resistência quando ele estiver a pelo menos 1,5 quilômetro de distância do abolete.

Tentáculo. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +9 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 12 (2d6 + 5) de dano de concussão. Se o alvo for uma criatura, ele deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição CD 14 ou ficará adoecido. A doença não causa nenhum efeito por 1 minuto e pode ser removida por qualquer magia que cure doenças. Após 1 minuto, a pele da criatura adoecida se torna translucida e viscosa, a criatura não pode recuperar pontos de vida a não ser que esteja submersa e a doença só pode ser removida por *cura completa* ou por outra mágica de curar doenças de 6° nível ou superior. Quando a criatura estiver fora de um corpo de água, ela sofre 6 (1d12) de dano de ácido a cada 10 minutos, a menos que a pele dela seja umedecida antes de 10 minutos se passarem.

Ações Lendárias

O abolete pode realizar 3 ações lendárias, escolhidas dentre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. O abolete recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dele.

Chicotear com a Cauda. O abolete realiza um ataque de cauda.
Detectar. O abolete realiza um teste de Sabedoria (Percepção).
Dreno Psíquico (Custa 2 Ações). Uma criatura enfeitiçada pelo abolete sofre 10 (3d6) de dano psíquico e o abolete recupera uma quantidade de pontos de vida igual ao dano sofrido pela criatura.

Abolete

Antes da chegada dos deuses, os aboletes espreitavam nos oceanos primordiais e em lagos subterrâneos. Eles chegaram com suas mentes e tomaram controle das formas de vida florescentes do reino mortal, fazendo dessas criaturas seus escravos. Sua dominação os torna similares a deuses. Então, os verdadeiros deuses apareceram, esmagando o império abolete e libertando seus escravos.

Os aboletes nunca esqueceram.

Memórias Eternas. Os aboletes possuem memórias impecáveis. Eles passam seus conhecimentos e experiências de geração em geração. Então, a injuria da derrota deles pelos deuses permanece perfeitamente preservada em suas mentes.

A mente dos aboletes são preciosos conhecimentos antigos, relembrando de momentos da pré-história com perfeita clareza. Eles tramaram pacientemente e intrincadamente através das eras. Poucas criaturas podem conceber a extensão dos planos de um abolete.

Deuses no Lago. Os aboletes habitam ambientes aquáticos, incluindo abismos oceânicos, lagos profundos e o Plano Elemental da Água. Nesses domínios e nas terras adjacentes, os aboletes são como deuses, demandando veneração e obediência dos seus subordinados. Quando eles consomem outras criaturas, os aboletes adicionam o conhecimento e as experiências de suas prezas às suas memórias eternas.

Os aboletes usam seus poderes telepáticos para ler a mente de criaturas e descobrir seus desejos. Um abolete usa esse conhecimento para ganhar a lealdade da criatura, prometendo satisfazer tais necessidades em troca de obediência. Dentro do seu covil, o abolete pode, posteriormente, usar seus poderes para enganar os sentidos, fornecendo às criaturas, como seus seguidores, a ilusão das recompensas prometidas.

Inimigos dos Deuses. A queda do poder dos aboletes está escrita com total claramente em suas memórias impecáveis, pois os aboletes nunca morrem de verdade. Se o corpo de um abolete for destruído, seu espírito retorna para o Plano Elemental da Água, onde um novo corpo se funde a ele ao longo de dias ou meses.

Em última análise, os aboletes sonham em destituir os deuses e recuperar o controle sobre o mundo. Os aboletes tiveram incalculáveis eras para tramar e preparar seus planos para uma perfeita execução.

O Covil do Abolete

O covil de um abolete em lagos subterrâneos ou nas profundezas rochosas do oceano, frequentemente é cercado pelas ruínas de uma antiga cidade abolete caída. Um abolete passa a maior parte de sua existência submerso, emergindo ocasionalmente para lidar com visitantes ou adoradores dementes.

Ações de Covil

Quando estiver lutando dentro de seu covil, um abolete pode invocar a magia ambiente para realizar ações de covil. No valor de iniciativa 20 (quebrando toda a sequência de iniciativa), o abolete realiza uma ação de covil fazendo um dos efeitos a seguir:

- O abolete conjura *força fantasmagórica* (nenhum componente é necessário) em qualquer quantidade de criaturas que ele possa ver, a até 18 metros dele. Enquanto mantiver a concentração nesse efeito, o abolete não pode realizar outras ações de covil. Se um alvo for bem sucedido no teste de resistência ou se o efeito terminar para ele, o alvo ficará imune a ação de covil *força fantasmagórica* do abolete pelas próximas 24 horas, apesar de tal criatura poder escolher ser afetada.
- Poças de água a até 27 metros do abolete formam marés agarradoras. Qualquer criatura no solo a até 6 metros de tais poças deve ser bem sucedida num teste de resistência de Força CD 14, ou será puxada 6 metros para dentro da água e ficará caída. O abolete não pode usar essa ação de covil novamente até ter usado uma ação diferente.
- A água no covil do abolete magicamente se transforma um condutor para a ira da criatura. O abolete pode afetar qualquer número de criaturas dentro da água que ele possa ver a até 27 metros dele. Um alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Sabedoria CD 14 ou sofrerá 7 (2d6) de dano psíquico. O abolete não pode usar essa ação de covil novamente até ter usado uma ação diferente.

Efeitos Regionais

A região contendo o covil de um abolete é deformada pela presença da criatura, o que cria um ou mais dos seguintes efeitos:

- Superfícies subterrâneas a até 1,5 quilômetro do covil de um abolete fica viscosa e úmida se torna terreno difícil.
- Fontes de água a até 1,5 quilômetro do covil ficam sobrenaturalmente poluídas. Os inimigos do abolete que beberem dessa água vomitarão dentro de minutos.
- Com uma ação, o abolete pode criar uma imagem ilusória de si mesmo a até 1,5 quilômetro do seu covil. A cópia pode aparecer em qualquer lugar que o abolete já tenha visto anteriormente ou em qualquer lugar que uma criatura enfeitiçada pelo abolete possa ver atualmente. Uma vez criada, a imagem dura enquanto o abolete mantiver a concentração, como se ele estivesse se concentrando em uma magia. Apesar da imagem ser intangível, ela se parece, emite sons e se move como o abolete. O abolete pode sentir, falar e usar telepatia da posição da imagem como se estivesse presente nessa posição. Se a imagem sofrer qualquer dano, ela desaparece.

Se o abolete morrer, os primeiros dois efeitos desvanecem dentro de 3d10 dias.

ANJOS

Um anjo é um agente celestial enviado para os planos para promover as ordens do seu deus para a felicidade ou desgraça. Sua beleza e presença sublimes podem levar espectadores boquiabertos a se ajoelharem perante eles. Ainda assim, anjos também são destruidores e o aparecimento deles prenuncia a condenação com a mesma frequência que sinaliza a esperança.

Fragmentos do Divino. Anjos são formados pela essência astral da benevolência dos deuses e são, portanto, seres divinos de grande poder e premonição.

Os anjos agem como a vontade dos seus deuses com devoção incansável. Até mesmo divindades caóticas e boas comandam anjos leais e bons, sabendo que a dedicação dos anjos a ordens permite que eles executem os comandos divinos da melhor forma. Um anjo segue um único propósito condutor, como decretado por sua divindade. No entanto, um anjo é incapaz de seguir comandos que desviem-no do caminho da lei e do bem.

Um anjo mata criaturas malignas sem remorso. Como a incorporação da lei e do bem, um anjo praticamente nunca se engana em seus julgamentos. Essa qualidade pode criar um sentimento de superioridade em um anjo, um sentimento que vem à tona quando a tarefa de um anjo entra em conflito com os objetivos de outra criatura. O anjo numa aquiesce ou desiste. Quando um anjo é enviado para ajudar os mortais, ele é enviado não para servir, mas para comandar. Os deuses do bem, portanto, enviam seus anjos entre os mortais apenas em resposta as mais terríveis circunstâncias.

Anjos Caídos. O compasso moral de um anjo garante a ele um sentimento de infalibilidade que pode, as vezes, leva-lo a sua ruína. Os anjos são, geralmente, muito sábios para cair em uma enganação simplória mas, as vezes, o orgulho pode levar um a cometer um ato maligno. Independentemente de intencional ou acidental, tal ato é uma mancha permanente que marca o anjo como um pária.

Anjos caídos mantem seus poderes, mas perdem sua conexão com as divindades a partir das quais eles foram feitos. A maioria dos anjos caídos tomam o seu banimento como pessoal, rebelando-se contra os poderes que eles serviram buscando domínio sobre uma seção do Abismo ou um lugar entre outros caídos na hierarquia dos Nove Infernos. Zariel, o soberano da primeira camada dos Nove Infernos, é uma criatura dessas. Ao invés de se rebelar, alguns anjos caídos resignam-se a uma existência isolada no Plano Material, vivendo disfarçados de simples eremitas. Se forem redimidos, eles podem se tornar aliados poderosos dedicados à justiça e ao serviço compassivo.

Natureza Imortal. Um anjo não precisa comer, beber ou dormir.

Deva

Devas são anjos que agem como mensageiros ou agentes divinos no Plano Material, na Umbra e em Faéria e que podem assumir uma forma apropriada ao reino para o qual foram enviados.

Lendas contam sobre anjos que assumiram formas mortais por anos, trazendo ajuda, esperança e coragem ao povo de bom coração. Um deva pode assumir qualquer forma, apesar de preferirem se parecer com mortais como um humanoide ou animal inócuo. Quando as circunstância requerem que ele acabe com seu disfarce, um deva se mostra como uma bela criatura similar a um humanoide com pele prateada. Seus cabelos e olhos brilham com um esplendor sobrenatural e grandes asas plumadas brotam de suas escápulas.

Deva

Celestial Médio, leal e bom

Classe de Armadura 17 (armadura natural)
Pontos de Vida 136 (16d8 + 64)
Deslocamento 9 m, voo 27 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	18 (+4)	18 (+4)	17 (+3)	20 (+5)	20 (+5)

Testes de Resistência Sab +9, Car +9
Perícias Intuição +7, Percepção +9
Resistência a Dano radiante; concussão, perfurante e cortante de armas não-mágicas
Imunidade a Condição enfeitiçado, exausto, amedrontado
Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 19
Idiomas todos, telepatia 36 m
Nível de Desafio 10 (5.900 XP)

Armas Angelicais. Os ataques armados do deva são mágicos. Quando o deva atinge com qualquer arma, a arma causa 4d8 de dano radiante (incluso no ataque) extra.

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração de um deva é Carisma (CD de resistência de magia 17). O deva pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, necessitando apenas de componentes verbais:

À vontade: *detectar bem e mal*
1/dia cada: *comunhão, reviver os mortos*

Resistência à Magia. O deva possui vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Ataques Múltiplos. O deva realiza dois ataques corpo-a-corpo.

Maça. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +8 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 7 (1d6 + 4) de dano de concussão mais 18 (4d8) de dano radiante.

Toque Curativo (3/Dia). O deva toca outra criatura. O alvo recupera magicamente 20 (4d8 + 2) pontos de vida e é libertado de qualquer maldição, doença, veneno, cegueira ou surdez.

Alterar Forma. O deva magicamente se metamorfoseia em um humanoide ou besta que tenha um nível de desafio igual ou inferior ao dele ou volta para a sua forma verdadeira. Ele reverte para sua forma verdadeira se morrer. Qualquer equipamento que ele esteja vestindo ou carregando é absorvido ou utilizado pela nova forma (à escolha do deva).

Em uma nova forma, o deva mantem suas estatísticas de jogo e a habilidade de falar, mas sua CA, tipos de movimento, Força, Destreza e sentidos especiais são substituídos pelos da nova forma e ele ganha quaisquer estatísticas e capacidades (exceto características de classe, ações lendárias e ações de covil) que a nova forma possua e que ele não tenha.

Planetário

Os planetários agem como as armas dos deuses que servem, apresentando uma representação tangível da força de suas divindades. Um planetário pode evocar chuva para aliviar uma seca ou pode liberar uma praga de insetos para devorar colheitas. Os ouvidos celestiais de um planetário detectam cada falsidade e seus olhos radiantes veem através de toda enganação.

Planetários são musculosos, carecas e possuem uma pele num tom verde opalescente e asas plumadas brancas. Eles são bem mais altos que a maioria dos humanoides, brandindo imensas espadas graciosamente. Às vezes, enviados para ajudar mortais poderosos em tarefas importantes do bem, os planetários gostam especialmente das missões que envolvam combater corruptores.

Planetário

Celestial Grande, leal e bom

Classe de Armadura 19 (armadura natural)
Pontos de Vida 200 (16d10 + 112)
Deslocamento 12 m, voo 36 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
24 (+7)	20 (+5)	24 (+7)	19 (+4)	22 (+6)	25 (+7)

Testes de Resistência Con +12, Sab +11, Car +12
Perícias Percepção +11
Resistência a Dano radiante; concussão, perfurante e cortante de armas não-mágicas
Imunidade a Condição enfeitiçado, exausto, amedrontado
Sentidos visão verdadeira 36 m, Percepção passiva 21
Idiomas todos, telepatia 36 m
Nível de Desafio 16 (15.000 XP)

Armas Angelicais. Os ataques armados do planetário são mágicos. Quando o planetário atinge com qualquer arma, a arma causa 5d8 de dano radiante (incluso no ataque) extra.

Consciência Divina. O planetário sabe quando ouve uma mentira.

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração de um planetário é Carisma (CD de resistência de magia 20). O planetário pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

À vontade: *detectar bem e mal, invisibilidade* (pessoal apenas)
3/dia cada: *barreira de lâminas, coluna de chamas, dissipar o bem e mal, reviver os mortos*
1/dia cada: *comunhão, controlar o clima, praga de insetos*

Resistência à Magia. O planetário possui vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Ataques Múltiplos. O planetário realiza dois ataques corpo-a-corpo.

Espada Grande. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +12 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 21 (4d6 + 7) de dano cortante mais 22 (5d8) de dano radiante.

Toque Curativo (4/Dia). O planetário toca outra criatura. O alvo recupera magicamente 30 (6d8 + 3) pontos de vida e é libertado de qualquer maldição, doença, veneno, cegueira ou surdez.

Solar

Um solar é similar a um deus em sua glória e poder. No campo de batalha, a espada do solar sobrevoa o combate a sua vontade e uma única flecha do arco de um solar pode levar um alvo a morte ao contato. A força celestial de um solar é tão grandiosa que até mesmo os príncipes demônios tremem perante seus comandos ressonantes.

Dizem que existem apenas vinte e quatro solares. Os poucos solares conhecidos são comissários de divindades especificas. O restante em um estado de contemplação, esperam o momento em quem seus serviços serão solicitados para afastar alguma ameaça cósmica a causa do bem.

Solar

Celestial Grande, leal e bom

Classe de Armadura 21 (armadura natural)
Pontos de Vida 243 (18d10 + 144)
Deslocamento 15 m, voo 45 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
26 (+8)	22 (+6)	26 (+8)	25 (+7)	25 (+7)	30 (+10)

Testes de Resistência Int +14, Sab +14, Car +17
Perícias Percepção +14
Resistência a Dano radiante; concussão, perfurante e cortante de armas não-mágicas
Imunidade a Dano necrótico, veneno
Imunidade a Condição enfeitiçado, exausto, amedrontado, envenenado
Sentidos visão verdadeira 36 m, Percepção passiva 24
Idiomas todos, telepatia 36 m
Nível de Desafio 21 (33.000 XP)

Armas Angelicais. Os ataques armados do solar são mágicos. Quando o solar atinge com qualquer arma, a arma causa 6d8 de dano radiante (incluso no ataque) extra.

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração de um solar é Carisma (CD de resistência de magia 25). O solar pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

À vontade: *detectar bem e mal, invisibilidade* (pessoal apenas)
3/dia cada: *barreira de lâminas, coluna de chamas, dissipar o bem e mal, ressurreição*
1/dia cada: *comunhão, controlar o clima*

Consciência Divina. O solar sabe quando ouve uma mentira.

Resistência à Magia. O solar possui vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Ataques Múltiplos. O solar realiza dois ataques com espada grande.

Espada Grande. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +15 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 22 (4d6 + 8) de dano cortante mais 27 (6d8) de dano radiante.

Arco Longo Assassino. *Ataque à Distância com Arma*: +13 para atingir, distância 36/180 m, um alvo. *Acerto*: 15 (2d8 + 6) de dano perfurante mais 27 (6d8) de dano radiante. Se o alvo for uma criatura com 100 ou menos pontos de vida, ele deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição CD 15 ou morrerá.

Espada Voadora. O solar libera sua espada grande para que ela flutue magicamente em um espaço desocupado a 1,5 metro dele. Se o solar puder ver a espada, ele pode comanda-la mentalmente com uma ação bônus, para que ela voe até 15 metros e também realize um ataque contra um alvo ou retorne para as mãos do solar. Se a espada flutuante for alvo de qualquer efeito, ela é considerada como sendo empunhada pelo solar.

Toque Curativo (4/Dia). O solar toca outra criatura. O alvo recupera magicamente 40 (8d8 + 4) pontos de vida e é libertado de qualquer maldição, doença, veneno, cegueira ou surdez.

Ações Lendárias

O solar pode realizar 3 ações lendárias, escolhidas dentre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. O solar recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dele.

Explosão Ardente (Custa 2 Ações). O solar emite energia divina mágica. Cada criatura, à escolha dele, num raio de 3 metros deve realizar um teste de resistência de Destreza CD 23, sofrendo 14 (4d6) de dano de fogo mais 14 (4d6) de dano radiante se falhar na resistência ou metade desse dano se obtiver sucesso.

Olhar Cegante (Custa 3 Ações). O solar afeta uma criatura que ele possa ver a até 9 metros dele. Se o alvo puder vê-lo, ele deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição CD 15 ou ficará cego até alguma magia como *restauração menor* remover a cegueira.

Teletransporte. O solar teletransporta-se magicamente, juntamente com qualquer equipamento que ele esteja vestindo ou carregando, para um espaço desocupado, a até 36 metros, que ele possa ver.

Ankheg

Um ankheg lembra um enorme inseto cheio de pernas, suas longas antenas convulsionam em resposta a qualquer movimento a sua volta. Suas pernas terminam em ganchos afiados adaptados para esburacar e destroçar suas presas e suas poderosas mandíbulas podem cortar uma árvore pequena ao meio.

Espreitadores na Terra. Os ankhegs usam suas poderosas mandíbulas para cavar sinuosos túneis nas profundezas do solo. Quando ele caça, um ankheg se enterra, esperando embaixo da superfície até que suas antenas detectem movimento acima. Então, ele emerge da terra e agarra sua presa com suas mandíbulas, esmagando e dilacerando ao mesmo tempo que secreta enzimas ácidas digestivas. Essas enzimas ajudam a dissolver a vítima para facilitar o engolimento, mas o ankheg também pode cuspir ácido para derrubar inimigos.

Tormento de Campos e Florestas. Apesar dos ankhegs receberem uma certa porção dos seus nutrientes do solo que eles escavam, eles devem suplementar sua dieta com carne fresca. Pastagens cheias de gado e florestas com numerosos presas são os campos de caça preferidos do ankheg. Por isso, os ankhegs são o tormento de fazendeiros e patrulheiros em todos os cantos.

Túneis Terrestres. À medida que ele se escava a terra, o ankheg deixa um túnel estreito e parcialmente desmoronado no caminho. Nesses túneis, pode-se encontrar os restos de quitina das patas do ankheg, ovos eclodidos ou restos mortais de suas vítimas, incluindo moedas ou outros tesouros espalhados durante o ataque da criatura.

Ankheg

Monstruosidade Grande, imparcial

Classe de Armadura 14 (armadura natural), 11 quando enterrado
Pontos de Vida 39 (6d10 + 6)
Deslocamento 9 m, escavação 3 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	11 (+0)	13 (+1)	1 (–5)	13 (+1)	6 (–2)

Sentidos visão no escuro 18 m, sentido sísmico, Percepção passiva 11
Idiomas –
Nível de Desafio 2 (450 XP)

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 9 (2d6 + 3) de dano cortante mais 3 (1d6) de dano de ácido. Se o alvo for uma criatura Grande ou menor, ela será agarrada (CD 13 para escapar). Até o agarrão terminar, o ankheg pode morder apenas a criatura agarrada e tem vantagem nas jogadas de ataque para fazê-lo.

Rajada de Ácido (Recarrega 6). O ankheg cospe ácido em uma linha de 9 metros de comprimento e 1,5 metro de largura, considerando que não haja qualquer criatura agarrada. Cada criatura na linha deve realizar um teste de resistência de Destreza CD 13, sofrendo 10 (3d6) de dano de ácido se falhar na resistência, ou metade desse dano se obtive sucesso.

Anomalia da Água

Uma anomalia da água é um guardião elemental vinculado a um local cheio de água especifico, como uma piscina ou fonte. Invisível enquanto está imerso na água, seu corpo serpentino torna-se claro apenas quando ele emerge para atacar, usando suas espirais para esmagar qualquer criatura diferente do seu invocador e aqueles que o invocador declarar fora dos limites. Quando é morta, uma anomalia da água torna-se uma poça inanimada de água.

Anomalias Boas e Más. Como a maioria dos elementais, uma anomalia da água não tem conceito de bem ou mal. No entanto, uma anomalia da água vinculada a uma fonte de água sagrada ou profana começa a tomar a natureza desse lugar, tornando-se neutro e bom ou neutro e mau.

Uma anomalia da água neutra e boa tenta afugentar os intrusos ao invés de mata-los, enquanto que uma anomalia da água maligna mata suas vítimas por prazer e pode se voltar contra seu invocador. Uma anomalia da água perde sua tendência maligna se a água for purificada com a magia *purificar alimentos*.

Natureza Elemental. Uma anomalia da água não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

Anomalia da Água

Elemental Grande, neutro

Classe de Armadura 13
Pontos de Vida 58 (9d10 + 9)
Deslocamento 0 m, natação 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Resistência a Dano fogo; concussão, perfurante e cortante de armas não-mágicas
Imunidade a Dano veneno
Imunidade a Condição agarrado, caído, envenenado, exausto, impedido, inconsciente, paralisado
Sentidos percepção às cegas 9 m, Percepção passiva 10
Idiomas compreende Aquan, mas não pode falar
Nível de Desafio 3 (700 XP)

Invisível na Água. A anomalia da água é invisível enquanto estiver totalmente imersa em água.

Vínculo com a Água. A anomalia da água morre se abandonar a água a qual foi vinculada ou se a água for destruída.

Ações

Constrição. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 3 m, uma criatura. *Acerto*: 13 (3d6 + 3) de dano de concussão. Se o alvo for Médio ou menor, ele será agarrado (CD 13 para escapar) e puxado 1,5 metro para a anomalia da água. Até que esse agarrão termine, o alvo está impedido e a anomalia da água tentará afoga-lo e a anomalia da água não pode constringir outro alvo.

Aparição

Uma aparição é a encarnação da malícia, concentrada em uma forma incorpórea que busca extinguir toda a vida. A criatura é impregnada de energia negativa e sua mera passagem pelo mundo deixa as plantas próximas negras e murchas. Animais fogem ante sua presença. Até mesmo pequenas chamas se extinguem pela sucção de esquecimento da horrenda existência da aparição.

Esquecimento Vil. Quando um humanoide mortal vive uma vida aviltada ou realiza um pacto diabólico, ele condena sua alma a danação eterna nos Planos Inferiores. No entanto, as vezes a alma se torna tão impregnada de energia negativa que ela sucumbi a si mesma e deixa de existir um instante antes de embarcar numa terrível vida após a morte. Quando isso ocorre, o espírito se torna uma aparição desalmada – um vácuo maléfico preso no plano onde ele morreu. Praticamente nada da vida anterior da aparição é preservado; em sua nova forma, ela existe apenas para aniquilar outras vidas.

Desprovido de Corpo. Uma aparição pode se mover através de criaturas e objetos sólidos tão facilmente quando uma criatura mortal se move na neblina.

Uma aparição pode manter algumas poucas memórias de sua vida mortal como ecos sombrios. No entanto, até mesmo os eventos e emoções mais marcantes tornam-se nada além de vagas impressões, tão efêmeros quanto a fraca lembrança de um sonho. Uma aparição pode parar para observar algo que a fascinava em vida, ou ela pode reduzir a sua ira ao reconhecer uma amizade passada. Tais momentos ocorrem raramente, no entanto, já que a maioria das aparições desprezam o que elas foram como um lembrete do que elas se tornaram.

Comandantes Mortos-Vivos. Uma aparição pode criar um servo morto-vivo de um espírito de uma criatura humanoide que tenha sofrido recentemente uma morte violenta. Esse fragmento de aflição se torna um espectro, rancoroso de tudo que vive.

As aparições, às vezes, comandam as legiões de mortos, conspirando para a danação das criaturas vivas. Quando elas emergem de suas tumbas para a batalha, vida e esperança murcham perante ela. Mesmo que o exército de uma aparição seja forçado a recuar, as terras ocupadas por suas forças ficam tão devastadas e estéreis que os que vivem nelas geralmente ficam famintos e morrem.

Natureza Morta-Viva. Uma aparição não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

Aparição

Morto-vivo Médio, neutro e mau

Classe de Armadura 13
Pontos de Vida 67 (9d8 + 27)
Deslocamento 0 m, voo 18 m (planar)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (–2)	16 (+3)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	15 (+2)

Resistência a Dano ácido, elétrico, fogo, frio, trovejante; concussão, perfurante e cortante de armas não-mágicas que não sejam de prata
Imunidade a Dano necrótico, veneno
Imunidade a Condição agarrado, caído, enfeitiçado, envenenado, exausto, impedido, inconsciente, paralisado, petrificado
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 12
Idiomas os idiomas que ela conhecia em vida
Nível de Desafio 5 (1.800 XP)

Movimento Incorpóreo. A aparição pode se mover através de criaturas e objetos como se eles fossem terreno difícil. Ela sofre 5 (1d10 de dano de energia se terminar seu turno dentro de um objeto.

Sensibilidade à Luz Solar. Enquanto estiver sob luz solar, a aparição tem desvantagem nas jogadas de ataque, assim como em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados a visão.

Ações

Drenar Vida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Magia*: +6 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura. *Acerto*: 21 (4d8 + 3) de dano necrótico. O alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição CD 14 ou seu máximo de pontos de vida será reduzido em um valor igual ao dano sofrido. Essa redução dura até o alvo terminar um descanso longo. O alvo morre se esse efeito reduzir seu máximo de pontos de vida a 0.

Criar Espectro. A aparição afeta um humanoide a até 3 metros dela, que esteja morto a não mais de 1 minuto e tenha morrido violentamente. O espírito do alvo se ergue como um espectro no espaço do seu corpo ou no espaço desocupado mais próximo. O espectro está sob o controle da aparição. A aparição não pode ter mais de sete espectros sob seu controle ao mesmo tempo.

Arbusto Errante

Um arbusto errante, às vezes chamado apenas de errante, vagam lentamente por pântanos desolados, charcos lúgubres e florestas tropicais, consumindo qualquer matéria orgânica em seu caminho. Este amontoado podre de vegetação animada tem aproximadamente a altura de um humano e meio, terminando em uma "cabeça" sem rosto no topo.

Devoradores que Consomem Tudo. Um arbusto errante se alimenta de qualquer material orgânico, consumindo incansavelmente plantas enquanto se move e devorando animais que não conseguem escapar dele. Apenas a raridade e lentidão do arbusto errante previne que ele destrua um ecossistema inteiro. Mesmo assim, a presença deles incomoda o ambiente natural das plantas e vida animal e uma calma inquietante permeia os pântanos e florestas assombrados por esses horrores insaciáveis.

Caçadores Ocultos. Compostos de folhas, vinhas, raízes e outros compostos naturais apodrecidos de pântanos e florestas, errantes podem se misturar ao seus ambientes. Já que eles se movem lentamente, eles raramente tentam perseguir e pegar presas. Ao invés disso, eles permanecem parados, sustentando-se absorvendo nutrientes das suas redondezas enquanto esperam as presas virem até eles. Quando uma criatura passa próximo ou pousa sobre um arbusto errante, o monstro ganha vida, agarrando e absorvendo a presa desavisada.

Gerados por Relâmpagos. Um arbusto errante é resultado de um fenômeno em que relâmpagos ou magia feérica revigora o que outrora foi uma planta pantanosa comum. À medida que a planta renasce para sua segunda vida, ela sufoca a vida de planas e animais a sua volta, cobrindo seus corpos numa pilha ao redor de suas raízes. Essas raízes, eventualmente, se desprendem do solo, direcionando o amontoado trôpego em busca de novas fontes de alimento.

A Erva que Anda. O instinto que guia o arbusto errante é um pedúnculo de raiz central, entocada em algum lugar dentro da forma maciça. Os restos do errante consistem em um amontoado apodrecido que, ao mesmo tempo, ele acumula e alimenta, o qual protege o pedúnculo de raiz que o anima para esmagar e sufocar a vida de qualquer criatura.

A densa massa do corpo do arbusto errante encolhe-se sob o efeito de frio e fogo. A eletricidade revigora o pedúnculo de raiz, fortalecendo o arbusto errante e potencializando seu ímpeto consumidor.

Independentemente de sua forma monstruosa, o arbusto errante é uma planta viva que necessita de ar e suprimentos. Apesar de ela não dormir como os animais fazem, ela pode ficar adormecida por dias antes de se erguer para caçar comida.

A Ameaça que Ressurge. Se um arbusto errante enfrentar a derrota perante um oponente avassalador, o pedúnculo de raiz pode fingir-se de morto, desmoronando os restos do errante. Se não for morto subsequentemente, o pedúnculo de raiz reativa os restos do errante, lentamente recompondo seu corpo inteiro, então, mais uma vez, se ergue para consumir tudo o que puder. Desta maneira, as infestações do arbusto errante que se pensava terem sido destruídos a muito, podem ocorrer novamente e novamente.

Arbusto Errante

Planta Grande, imparcial

Classe de Armadura 15 (armadura natural)
Pontos de Vida 136 (16d10 + 48)
Deslocamento 6 m, natação 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	8 (–1)	16 (+3)	5 (–3)	10 (+0)	5 (–3)

Perícias Furtividade +2
Resistência a Dano frio, fogo
Imunidade a Dano elétrico
Imunidade a Condição cego, surdo, exausto
Sentidos percepção às cegas 18 m (cego além desse raio), Percepção passiva 10
Idiomas –
Nível de Desafio 5 (1.800 XP)

Absorção de Eletricidade. Sempre que o arbusto errante for alvo de dano elétrico, ele não sofrerá nenhum dano e recuperará uma quantidade de pontos de vida igual ao dano elétrico causado.

Ações

Ataques Múltiplos. O arbusto errante realiza dois ataques de pancada. Se ambos os ataques atingirem um alvo Médio ou menor, o alvo estará agarrado (CD 14 para escapar) e o arbusto errante usa seu Engolfar nele.

Pancada. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +7 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 13 (2d8 + 4) de dano de concussão.

Engolfar. O arbusto errante engolfa uma criatura Média ou menor que ele tenha agarrado. A criatura engolfada está cega, impedida e incapaz de respirar e deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição CD 14 no início de cada turno do errante ou sofrerá 13 (2d8 + 4) de dano de concussão. Se o errante se mover a criatura engolfada se move com ele. O errante pode ter apenas uma criatura engolfada por vez.

Azer

Nativos do Plano Elemental do Fogo, os azers são mestres da forja, mineiros peritos e inimigos jurados dos efreet. Em relação à aparência e maneiras, um azer assemelhasse a um anão, mas só na fachada. Sob sua pele de aparência metálica, um azer é um ser de fogo, que por fora se manifesta em seu cabelo e barba flamejantes.

Construídos, Não Nascidos. Os azers não se reproduzem. Cada um deles é construído de bronze por outro azer e imbuído com uma porção da chama interior do construtor. Cada azer é esculpido com características únicas. Esse processo de construção limita o crescimento populacional dos azers e é a razão principal para essas criaturas continuarem raras.

Habitantes Vulcânicos. Os azers habitam em reinos nas fronteiras entre o Plano Elemental da Terra e o Plano Elemental do Fogo – uma cadeia de montanha e vulcões cujos cumes erguem-se como sequencias de fortalezas. Sob os picos das montanhas, abaixo de caldeiras vulcânicas e entre rios de magma, os azers extraem metal incandescente e gemas brilhantes da terra. Esquadrões de azers patrulham as passagens e túneis para seu reino rechaçando as investidas de salamandras cujos mestres efreet ordenam ataques contra os reinos azer.

Inimigos dos Efreet. Há muito tempo, os efreet e os azers eram aliados. Os azers ajudaram a criar a Cidade de Bronze, forjando aquele lar dos efreet em um dos lugares mais maravilhosos já criados. Quando os azers terminaram o trabalho deles, os efreet os traíram, realizando uma tentativa falha de escravizar os azers e de proteger os segredos da cidade. Apesar das incursões ocasionais e conflitos, no entanto, os dois lados abstiveram-se, até agora, de um conflito direto. Os azers acreditam que apenas a ameaça de serem reveladas as passagens escondidas para a Cidade de Bronze mantem os efreet em xeque.

Mestres do Metal e das Gemas. Os azers são artesãos memoráveis e criam trabalhos maravilhosos com as gemas e metais preciosos encontrados no habitat vulcânico. Eles avaliam o valor de tais tesouros acima de todas as outras coisas, por vezes, enviando grupos para os planos em busca de metais e gemas raros.

Quando os azers são evocados através de magia para o Plano Material, em geral é para ajudar a forjar um elaborado item mágico ou obra de arte, pois dizem que sua perícia com tal ofício é incomparável.

Fogo Vivo. Um azer não precisa comer, beber ou dormir.

Azer

Elemental Médio, leal e neutro

Classe de Armadura 17 (armadura natural, escudo)
Pontos de Vida 39 (6d8 + 12)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	10 (+0)

Testes de Resistência Con +4
Imunidade a Dano fogo, veneno
Imunidade a Condição envenenado
Sentidos Percepção passiva 11
Idiomas Ígneo
Nível de Desafio 2 (450 XP)

Armas Ardentes. Quando um azer atinge com uma arma corpo-a-corpo de metal, ele causa 3 (1d6) de dano de fogo extra (incluso no ataque).

Corpo Ardente. Uma criatura que toque o azer ou atinja ele com um ataque corpo-a-corpo a até 1,5 metro dele, sofre 5 (1d10) de dano de fogo.

Iluminação. O azer emite luz plena num raio de 3 metros e penumbra por mais 3 metros adicionais.

Ações

Martelo de Guerra. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 7 (1d8 + 3) de dano de concussão ou 8 (1d10 + 3) de dano de concussão se for usado com duas mãos para realizar ataques corpo-a-corpo, mais 3 (1d6) de dano de fogo.

Banshee

Quando a noite cai, viajantes desafortunados ouvem um choros baixos da morta desamparada. Esse espírito lamentável é uma banshee, uma criatura rancorosa formada a partir do espírito de uma elfa.

As banshees parecem esquálidas formas luminosas que lembram vagamente suas características mortais. O rosto de uma banshee está envolto em um emaranhado de cabelos, o corpo vestido com trapos esfarrapados que vibram à medida que ela se move.

Ira Divina. As banshees são os mortos-vivos remanescentes de elfas que, abençoadas com grande beleza, fracassaram em usar sua dádiva para trazer alegria ao mundo. Ao invés disso, elas usaram sua beleza para corromper e controlar os outros. As elfas afetadas pela maldição da banshee não experimentam qualquer alegria, sentindo apenas angústia na presença dos vivos. À medida que a maldição cobra seu preço, suas mentes e corpos decaem, até que a morte complete suas transformações em monstros mortos-vivos.

Limite do Sofrimento. Uma banshee torna-se eternamente limitada ao lugar de seu falecimento, incapaz de se aventurar a mais de sete quilômetros e meio desse lugar. Ela é forçada a reviver cada momento de sua vida com perfeita memória, ainda assim se recusa a aceitar a responsabilidade por sua ruína.

Cobiçadoras da Beleza. A vaidade que inspirou a criação da maldição da banshee persiste na morte-vida. Essas criaturas cobiçam belos objetos: joias finas, pinturas, estátuas e outros objetos de arte. Ao mesmo tempo, uma banshee abomina qualquer superfície espelhada, pois não consegue suportar ver o horror de sua própria existência. Um único vislumbre de si mesma é suficiente para levar a banshee à fúria.

Natureza Morta-Viva. Uma banshee não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

Banshee

Morto-vivo Médio, caótico e mau

Classe de Armadura 12
Pontos de Vida 58 (13d8)
Deslocamento 0 m, voo 12 m (planar)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
1 (–5)	14 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	17 (+3)

Testes de Resistência Sab +2, Car +4
Resistência a Dano ácido, elétrico, fogo, frio, trovejante; concussão, perfurante e cortante de armas não-mágicas
Imunidade a Condição agarrado, caído, enfeitiçado, envenenado, exausto, impedido, inconsciente, paralisado, petrificado
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10
Idiomas Comum, Élfico
Nível de Desafio 4 (1.100 XP)

Detectar Vida. A banshee pode sentir magicamente a presença de criaturas vivas a até 7,5 quilômetros de distância. Ela sabe a direção geral delas, mas não sua localização exata.

Movimento Incorpóreo. A banshee pode se mover através de criaturas e objetos como se eles fossem terreno difícil. Ela sofre 5 (1d10 de dano de energia se terminar seu turno dentro de um objeto.

Ações

Toque Corruptor. *Ataque Corpo-a-Corpo com Magia*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 12 (3d6 + 2) de dano necrótico.

Aspecto Horripilante. Cada criatura não morta-viva a até 18 metros da banshee que puder vê-la, deve ser bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria CD 13 ou ficará amedrontada por 1 minuto. Um alvo amedrontado pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos seus turnos, com desvantagem se a banshee estiver na sua linha de visão, terminando o efeito sobre si, se obtiver sucesso. Se o alvo for bem sucedido no teste, ou o se o efeito terminar nele, ele fica imune ao Aspecto Horripilante da banshee pelas próximas 24 horas.

Grito (1/Dia). A banshee libera um grito lúgubre, considerando que ela não esteja sob a luz do sol. Esse grito não produz efeito em constructos e mortos-vivos. Todas as outras criaturas a até 9 metros dela, que puderem ouvi-la, devem realizar um teste de resistência de Constituição CD 13. Se falhar, uma criatura cai a 0 pontos de vida. Se obtiver sucesso, a criatura sofre 10 (3d6) de dano necrótico.

Basilisco

Viajantes, às vezes encontram objetos que se parecem com pedaços de esculturas de pedra extremamente realistas de animais selvagens. As partes que faltam parecem ter sido arrancadas a dentada. Exploradores experientes reconhecem esses restos como avisos, sabendo que o basilisco que as criou possivelmente esteja próximo.

Predadores Adaptáveis. Os basiliscos sobrevivem em climas áridos, temperados ou tropicais. Eles repousam em cavernas ou em outros locais abrigados. Na maioria das vezes, os basiliscos são encontrados no subterrâneo.

Um basilisco que nascer e crescer em cativeiro pode ser domesticado e treinado. Um basilisco treinado sabe como evitar o encontro dos seus olhos com os do seu mestre para protege-lo do seu olhar, mas isso faz dele uma besta guardiã assustadora. Devido a esse uso, os ovos de basilisco são extremamente valorizados.

Olhar Pétreo. Os basiliscos são lentos para caçar criaturas, mas eles não precisam perseguir presas. Fitar o olhar sobrenatural de um basilisco pode ser o suficiente para ser afetado por uma rápida transformação, transformando a vítima em pedra porosa. Os basiliscos, com suas poderosas mandíbulas, são capazes de consumir a pedra. A pedra volta a forma orgânica no esôfago do basilisco.

Alguns alquimistas dizem saber como processar o esôfago do basilisco e os fluidos contidos dentro dele. Manuseado corretamente, o esôfago produz um óleo que pode retornar criaturas petrificadas em carne e à vida. Infelizmente, para tais vítimas, quaisquer partes perdidas na forma de pedra continua faltando se a criatura for revivida. A revivificação usando o óleo é impossível se uma parte vital da criatura petrificada, como sua cabeça, estiver faltando.

Basilisco

Monstruosidade Média, imparcial

Classe de Armadura 15 (armadura natural)
Pontos de Vida 52 (8d8 + 16)
Deslocamento 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	8 (–1)	15 (+2)	2 (–4)	8 (–1)	7 (–2)

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 9
Idiomas –
Nível de Desafio 3 (700 XP)

Olhar Petrificante. Se uma criatura começar seu turno a até 9 metros do basilisco e ambos puderem se ver, o basilisco pode forçar a criatura a realizar um teste de resistência de Constituição CD 12 se ele não estiver incapacitado. Se falhar na resistência, a criatura magicamente começa a se transformar em pedra e fica impedida. Ela deve repetir o teste de resistência no final do próximo turno dela. Se obtiver sucesso, e efeito termina. Se fracassar, a criatura é petrificada até ser liberta pela magia *restauração maior* ou outro efeito mágico.

Uma criatura que não esteja surpresa pode desviar seu olhar para evitar o teste de resistência no início do turno dela. Se ela o fizer, ela não poderá ver o basilisco até o início do próximo turno dela, quando ela poderá desviar seu olhar novamente. Se olhar para o basilisco nesse meio tempo, ela deve imediatamente realizar a resistência.

Se o basilisco ver seu reflexo a até 9 metros sob luz plena, ele confundirá a si mesmo com um rival e usará seu olhar em si próprio.

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 10 (2d6 + 3) de dano perfurante mais 7 (2d6) de dano de veneno.

Behir

O sinuoso behir rasteja pelo solo e escala pelas paredes para alcançar suas presas. Seu sopro elétrico pode incinerar a maioria das criaturas, até mesmo oponentes mais poderosos são constringidos em seu corpo enrolado e devorados vivos.

A forma monstruosa do behir lembra uma combinação de uma centopeia com um crocodilo. Sua pele escamada vai da coloração ultramarina até azul escuro, esmaecendo para o azul claro em sua parte inferior.

Predadores de Caverna. Os behirs repousam em lugares inacessíveis para outras criaturas, preferindo locais onde intrusos precisem realizar uma escalada lancinante para alcança-los. Abismos profundos, cavernas elevadas em paredes de penhascos e cavernas alcançadas apenas se espremendo, túneis sinuosos são locais privilegiados para o behir efetuar uma emboscada. As dozes patas do behir permitem que ele perambule pelo seu covil com facilidade. Quando não está escalando, ele se move ainda mais rápido dobrando suas pernas para fora de seu corpo e deslizando como uma cobra.

Os behirs engolem suas presas inteiras, depois disso eles entram num período de hibernação enquanto as digerem. Enquanto estiver hibernando, um behir escolhe um local escondido onde os intrusos no seu covil possam não percebe-lo.

Adversários dos Dragões. Numa época a muito esquecida, gigantes e dragões se engajaram numa guerra aparentemente interminável. Gigantes da tempestade criaram os primeiros behirs como armas contra os dragões e os behirs guardaram um ódio natural pelos seres dracônicos.

Um behir nunca faz seu covil numa área que ele saiba ser habitada por um dragão. Se um dragão tentar estabelecer seu covil dentro de algumas dezenas de quilômetros do covil de um behir, o behir é compelido a matar o dragão ou a afugenta-lo. Apenas se o dragão se mostrar muito poderoso para se enfrentar, um behir irá desistir, buscando um novo local para seu covil o mais longe possível.

Behir

Monstruosidade Enorme, neutro e mau

Classe de Armadura 17 (armadura natural)
Pontos de Vida 168 (16d12 + 64)
Deslocamento 15 m, escalada 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	16 (+3)	18 (+4)	7 (–2)	14 (+2)	12 (+1)

Perícias Furtividade +7, Percepção +6
Imunidade a Dano elétrico
Sentidos visão no escuro 27 m, Percepção passiva 16
Idiomas Dracônico
Nível de Desafio 11 (7.200 XP)

Ações

Ataques Múltiplos. O behir realiza dois ataques: um com sua mordida e um de constrição.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +10 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 22 (3d10 + 6) de dano perfurante.

Constrição. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +10 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura Grande ou menor. *Acerto*: 17 (2d10 + 6) de dano de concussão mais 17 (2d10 + 6) de dano cortante. O alvo fica agarrado (CD 16 para escapar) se o behir ainda não estiver constringindo uma criatura e o alvo é impedido até o agarrão terminar.

Sopro Elétrico (Recarrega 5–6). O behir expele uma linha de eletricidade de 6 metros de comprimento por 1,5 metro de largura. Cada criatura na linha deve realizar um teste de resistência de Destreza CD 16, sofrendo 66 (12d10) de dano elétrico se falhar na resistência ou metade desse dano se obtiver sucesso.

Engolir. O behir realiza um ataque de mordida contra um alvo Médio ou menor que esteja agarrando. Se o ataque atingir, o alvo também será engolido e o agarrão termina. Enquanto estiver engolido, o alvo estará cego e impedido, ele terá cobertura total contra ataques e outros efeitos de fora do behir e sofre 21 (6d6) de dano ácido no começo de cada turno do behir. Um behir pode ter apenas uma criatura engolida por vez.

Se o behir sofrer 30 de dano ou mais em um único turno por uma criatura engolida, o behir deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição CD 14 no final desse turno ou regurgitará a criatura, que cairá em um espaço a até 3 metros do behir. Se o behir morrer, uma criatura engolida não estará mais impedida por ele e poderá escapar do corpo usando 4,5 metro de movimento, estando caída ao sair.

Bruxas

As bruxas representam tudo que é mal e cruel. Apesar de elas se parecem com velhas enrugadas, não existe nada mortal sobre essas criaturas monstruosas, cujas formas refletem apenas a perversidade em seus corações.

Faces da Maldade. Seres ancestrais com origens em Faéria, as bruxas são úlceras no mundo mortal. Seus rostos enrugados são emoldurados por longos cabelos desgrenhados, pústulas e verrugas horrendas pontilham sua pele manchada e seus longos e finos dedos terminam em garras que podem cortar a carne ao toque. Suas vestes simples estão sempre esfarrapadas e sujas.

Convenção de Bruxas

Quando as bruxas tem que trabalhar juntas, elas formam convenções, apesar da natureza egoísta delas. Uma convenção é feita por bruxas de quaisquer tipos, todas sendo consideradas iguais dentro do grupo. No entanto, cada uma das bruxas continua a desejar mais poder pessoal.

Uma convenção consiste em três bruxas, portanto, qualquer discussão entre duas bruxas pode ser decidida pela terceira. Se mais de três bruxas se juntarem, como poderia acontecer se duas convenções entrassem em conflito, o resultado geralmente é o caos.

Conjuração Partilhada. Enquanto todos os três membros da convenção de bruxas estiverem a até 9 metros um do outro, eles podem conjurar as seguintes magias da lista de magias de mago, mas devem partilhar o espaço de magia entre eles:

1° nível (4 espaços): *identificação, raio adoecente*
2° nível (3 espaços): *imobilizar pessoa, localizar objeto*
3° nível (3 espaços): *rogar maldição, contramágica, relâmpago*
4° nível (3 espaços): *assassino fantasmagórico, metamorfose*
5° nível (2 espaços): *contato extraplanar, vidência*
6° nível (1 espaço): *ataque visual*

Para conjurar essas magias, cada bruxa é considerada um conjurador de 12° nível que usa Inteligência como habilidade de conjuração. A magia tem CD 12 + o modificador de Inteligência da bruxa e o bônus de ataque da magia é 4 + o modificador de Inteligência da bruxa.

Olho de Bruxa. Uma convenção de bruxas pode construir um item mágico chamado *olho de bruxa*, que é feito a partir de um olho de verdade envernizado e, muitas vezes, preso a um pingente ou outro item que se possa vestir. O *olho de bruxa* geralmente é confiado a um lacaio para que ele guarde e transporte. Uma bruxa em uma convenção pode realizar uma ação para ver o que o *olho de bruxa* vê se ambos estiverem no mesmo plano de existência. Um *olho de bruxa* tem CA 10, 1 ponto de vida e visão no escuro com alcance de 18 metros de raio. Se for destruído, cada membro da convenção sofre 3d10 de dano psíquico e fica cego por 24 horas.

Uma convenção de bruxas pode ter apenas um *olho de bruxa* por vez e criar um novo requer que todos os três membros da convenção realizem um ritual. O ritual leva 1 hora e as bruxas não podem realiza-lo enquanto estiverem cegas. Durante o ritual, se as bruxas fizerem qualquer ação diferente da realização do ritual, elas devem começa-lo novamente.

Todas as bruxas possuem poderes mágicos e algumas tem afinidade com conjuração. Elas podem alterar suas formas ou amaldiçoar seus inimigos e sua arrogância as inspira a ver sua magia como uma provocação à magia dos deuses, blasfemando em todas as oportunidades.

As bruxas se intitulam de formas obscuramente excêntricas, reivindicando alcunhas como Morwen Negra, Peggy Pé de Porco, Vovó Titchwillow, Nana Shug, Ethel Podre ou Auntie Dente de Verme.

Maternidade Monstruosa. As bruxas se propagam ao raptar e devorar infantes humanos. Após usurpar um bebê do seu berço ou do ventre da mãe a bruxa devora a pobre criança. Uma semana depois, a bruxa dá a luz a uma filha que se parece humana até seu décimo terceiro aniversário, que é quando a criança se transforma em uma imagem cuspida de sua mãe bruxa.

As bruxas, às vezes criam as filhas que elas geram, criando convenções. Uma bruxa também pode retornar a criança para seus pais de luto, apenas para ver das sombras a criança crescer até se tornar um horror.

Barganhas Obscuras. Arrogantes ao extremo, bruxas acreditam serem as mais espertas das criaturas e elas tratam todos os outros como inferiores. Mesmo assim, uma bruxa está aberta a negociar com mortais contanto que esses mortais mostrem o devido respeito e deferência. Ao longo de suas longas vidas, as bruxas acumulam muito conhecimento da sabedoria local, das criaturas sombrias e da magia que elas tem o prazer de negociar.

As bruxas gostam de assistir os mortais trazerem suas próprias ruínas e barganhar com uma bruxa é sempre perigoso. Os termos de tais barganhas geralmente envolvem demandas para comprometer princípios ou desistir de algo estimado – especialmente se a coisa perdida diminuir ou invalidar algum conhecimento adquirido através da barganha.

Uma Natureza Imunda. As bruxas adoram o macabro e enfeitam seus trajes com coisas mortas e acentuam sua aparência com ossos, pedaços de carne e imundícies. Elas ostentam manchas e criam feridas para produzir pranto e carne supurada. Criaturas atraentes causam nojo em uma bruxa, o que pode “ajudar” tais criaturas ao desfigura-las e transforma-las.

Esse abraço perturbador e desagradável estende-se a todos os aspectos da vida de uma bruxa. Uma bruxa poderia voar em uma caveira mágica gigante, pousando em uma árvore moldada para se parecer com um enorme corpo sem cabeça. Outra pode viajar com uma coletânea de monstros e escravos mantidos enjaulados e disfarçados através de ilusão para enganar criaturas desatentas que se aproximem. As bruxas afiam seus dentes em mós e torcem tecidos intestinais de suas vítimas, reagindo com satisfação ao horror provocado por suas ações.

Irmandade Obscura. As bruxas mantem contato umas com as outras e partilham conhecimento. Através de tais contatos, é como se cada bruxa soubesse de cada outra bruxa que exista. As bruxas não se gostam, mas elas respeitam um código de conduta eterno. As bruxas anunciam sua presença antes de cruzarem o território de outra bruxa, trazendo presentes quando adentram na residência de outra bruxa e não quebram promessas dados por outras bruxas – contanto que a promessa não tenha sido feita com os dedos cruzados.

Alguns humanoides cometem o erro de pensar que os códigos de conduta das bruxas se aplicam a todas as

criaturas. Quando confronta tais indivíduos, um bruxa pode achar divertido enrolar o tolo por um tempo antes de ensiná-lo uma lição permanente.

Covis Sombrios. As bruxas habitam em florestas escuras e retorcidas, charnecas desoladas, costas litorâneas tempestuosas e pântanos sombrios. Com o tempo, a paisagem ao redor do covil de uma bruxa começa a refletir a ansiedade da criatura de tal forma que a própria terra pode atacar e matar invasores. Árvores retorcidas pelas trevas atacam transeuntes, enquanto que vinhas serpenteiam por debaixo da terra para enrolar e puxas as criaturas, uma por vez. Nevoeiros fedorentos de poluição tornam o ar venenoso e ocultam poças de areia movediça e sumidouros que consomem os andarilhos desatentos.

Bruxa da Noite

Astutas e subversivas, bruxas da noite querem ver a virtuosidade se tornar vilania: amor se torna obsessão, bondade em ódio, devoção em desrespeito e generosidade em egoísmo. As bruxas da noite sentem um prazer perverso em corromper os mortais.

As bruxas da noite certa vez foram criaturas de Faéria, mas sua obscenidade fez com que fossem exiladas para o Hades há muito tempo atrás, onde elas se degeneraram em corruptores. As bruxas da noite, há muito tempo se espalharam pelos Planos Inferiores.

Traficante de Almas. Enquanto um humanoide dorme, a bruxa da noite pode ficar sobre a pessoa etereamente e invadir seus sonhos. Qualquer criatura com visão verdadeira pode ver a forma espectral da bruxa sobre sua presa. A bruxa etérea enche a cabeça de sua vítima com dúvidas e temores, na esperança de leva-la a

Bruxa da Noite

Corruptor Médio, neutro e mau

Classe de Armadura 17 (armadura natural)
Pontos de Vida 112 (15d8 + 45)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)

Perícias Enganação +7, Furtividade +6, Intuição +6, Percepção +6
Resistência a Dano fogo, frio; concussão, perfurante e cortante de armas não-mágicas que não sejam de prata
Imunidade a Condição enfeitiçado
Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 16
Idiomas Abissal, Comum, Infernal, Primordial
Nível de Desafio 5 (1.800 XP)

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração de uma bruxa é Carisma (CD de resistência de magia 13, +5 para atingir com ataques de magia). Ela pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

À vontade: *detectar magia, mísseis mágicos*
2/dia cada: *viagem planar* (pessoal apenas)*, raio do enfraquecimento, sono*

Resistência à Magia. A bruxa possui vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Garras (Forma de Bruxa Apenas). *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 13 (2d8 + 4) de dano cortante.

Mudar Forma. A bruxa magicamente se metamorfoseia em uma fêmea humanoide Pequena ou Média ou de volta para sua forma verdadeira. As estatísticas de jogo dela são as mesmas em cada forma. Qualquer equipamento que ela esteja usando ou carregando é transformado. Ela volta a sua forma verdadeira se morrer.

Forma Etérea. A bruxa magicamente entra no Plano Etéreo do Plano Material ou vice-versa. Para fazê-lo, a bruxa deve ter uma *pedra-coração* consigo.

Pesadelo Assombrado (1/Dia). Quando estiver no Plano Etéreo, a bruxa toca magicamente um humanoide dormindo no Plano Material. Uma magia *proteção contra o bem e mal* conjurada no alvo previne esse contato, assim como um *círculo mágico*. Enquanto o contato durar, o alvo terá terríveis visões. Se essas visões durarem por pelo menos 1 hora, o alvo não recebe qualquer benefício pelo descanso e seu máximo de pontos de vida é reduzido em 5 (1d10). Se esse efeito reduzir o máximo de pontos de vida do alvo a 0, o alvo morre e, se o alvo for mau, sua alma é aprisionada na sacola de almas da bruxa. A redução no máximo de pontos de vida do alvo dura até ser removida pela magia *restauração maior* ou uma magia similar.

Itens da Bruxa da Noite

Uma bruxa da noite carrega dois itens mágicos muito raros que ela mesma deve construir. Se quaisquer desses objetos for perdido, a bruxa da noite não medirá esforços para recuperá-lo, já que a criação de um novo demanda tempo e esforço.

Pedra-Coração. Essa gema negra e lustrosa permite que uma bruxa da noite torne-se etérea enquanto a possuir. O toque da *pedra-coração* também cura qualquer doença. Construir uma *pedra-coração* leva 30 dias.

Sacola de Almas. Quando um humanoide maligno morre como resultado do Pesadelo Assombrado da bruxa da noite, a bruxa coleta a alam nesse saco preto feito de pele costurada. Uma *sacola de almas* pode conter apenas uma alma maligna por vez e apenas a bruxa da noite que construiu a sacola pode coletar uma alma com ela. Construir uma *sacola de alma* requer 7 dias e um sacrifício humanoide (do qual a pele é usada para fazer a sacola).

realizar atos malignos no mundo quando despertar. A bruxa continua suas visitas noturnas até a vítima finalmente morrer durante o sono. Se a bruxa levar a vítima a cometer feitos malignos, ela prende a alma corrompida em sua *sacola de almas* (veja a nota "Itens da Bruxa da Noite") para transporta-la para o Hades.

Convenções. Uma bruxa da noite que faça parte de uma convenção (veja a nota "Convenção de Bruxas") tem um nível de desafio de 7 (2.900 XP).

Bruxa do Mar

As bruxas do mar vivem em covis submersos funestos e poluídos, cercados por merrows e outros monstros aquáticos.

A beleza leva a bruxa do mar a ter acessos de raiva. Quando confrontada por algo belo, a bruxa pode simplesmente atacar ou desfigurar a coisa. Se uma coisa bela traz esperanças, a bruxa quer que ela cause desespero. Se ela inspira coragem, a bruxa quer que cause medo.

Bruxa do Mar

Fada Média, caótico e mau

Classe de Armadura 14 (armadura natural)
Pontos de Vida 52 (7d8 + 21)
Deslocamento 9 m, natação 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	13 (+1)	16 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 11
Idiomas Aquan, Comum, Gigante
Nível de Desafio 2 (450 XP)

Anfíbio. A bruxa pode respirar ar e água.

Aparência Horripilante. Qualquer humanoide que começar seu turno a até 9 metros da bruxa e puder vê-la em sua verdadeira forma, deve realizar um teste de resistência de Sabedoria CD 11. Se falhar na resistência, a criatura fica amedrontada por 1 minuto. A criatura pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos seus turnos, com desvantagem se a bruxa estiver na sua linha de visão, terminando o efeito sobre si, se obtiver sucesso. Se a criatura for bem sucedido no teste, ou o se o efeito terminar nela, ela fica imune à Aparência Horripilante da bruxa pelas próximas 24 horas.

A não ser que o alvo esteja surpreso ou que a revelação da aparência verdadeira da bruxa tenha sido repentina, o alvo pode desviar seu olhar e evitar o teste de resistência inicial. Até o início do seu próximo turno, uma criatura que esteja desviando o olhar terá desvantagem nas jogadas de ataque contra a bruxa.

Ações

Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 10 (2d6 + 3) de dano cortante.

Olhar Mortal. A bruxa afeta uma criatura amedrontada que ela possa ver, a até 9 metros dela. Se o alvo puder ver a bruxa, ele deve ser bem sucedido num teste de resistência de Sabedoria CD 11 contra essa magia ou cairá a 0 pontos de vida.

Aparência Ilusória. A bruxa encobre a si mesma e a tudo que ela esteja vestindo ou carregando com uma ilusão mágica que faz com que ela se pareça com uma criatura feia de tamanho similar ao seu e de formato humanoide. O efeito termina se a bruxa usar uma ação bônus para termina-lo ou se ela morrer.

As mudanças forjadas por esse efeito falham em se manter durante uma inspeção física. Por exemplo, a bruxa pode parecer não possuir garras, mas alguém que toque a mão dela poderá sentir as garras. Do contrário, uma criatura deve realizar uma ação para inspecionar visualmente a ilusão e passar num teste de Inteligência (Investigação) CD 16 para perceber que a bruxa está disfarçada.

Feia por Dentro e por Fora. As bruxas do mar são, de longe, as mais feias dentre as bruxas, com escamas viscosas cobrindo sua pele pálida. O cabelo de uma bruxa do mar lembra algas marinhas, cobrindo seu corpo emaciado e seus olhos vítreos parecem tão sem vida quanto os de uma boneca. Apesar da bruxa do mar poder esconder sua forma verdadeira através de um véu de ilusão, a bruxa é amaldiçoada para se parecer feia eternamente. Sua forma ilusória parece desfigurada, na melhor das hipóteses.

Convenções. Uma bruxa do mar que faça parte de uma convenção (veja a nota "Convenção de Bruxas") tem um nível de desafio de 4 (1.100 XP).

Bruxa Verde

As miseráveis e odiosas bruxas verdes habitam em florestas moribundas, pântanos solitários e charcos nebulosos, fazendo seus lares em cavernas. As bruxas verdes adoram manipular outras criaturas para que façam suas vontades, mascarando suas intenções atrás de camadas de enganação. Elas atraem suas vítimas para si ao imitar vozes clamando por socorro ou dispersando visitantes desatentos ao imitar o grito de bestas ferozes.

Obcecada por Tragédia. As bruxas verdes deleitam-se com as falhas e tragédias de outras criaturas. Elas se alegram ao levar as pessoas ao desânimo e ver esperança se transformar em desespero, e não apenas para os indivíduos, mas também para nações inteiras.

Convenções. Uma bruxa verde que faça parte de uma convenção (veja a nota "Convenção de Bruxas") tem um nível de desafio de 5 (1.800 XP).

Bruxa Verde

Fada Média, neutro e mau

Classe de Armadura 17 (armadura natural)
Pontos de Vida 82 (11d8 + 33)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	12 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	14 (+2)

Perícias Arcanismo +3, Enganação +4, Furtividade +3, Percepção +4
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 14
Idiomas Comum, Dracônico, Silvestre
Nível de Desafio 3 (700 XP)

Anfíbio. A bruxa pode respirar ar e água.

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração de uma bruxa é Carisma (CD de resistência de magia 12). Ela pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

À vontade: *globos de luz, ilusão menor, zombaria viciosa*

Mimetismo. A bruxa pode imitar sons de animais e vozes humanoides. Uma criatura que ouvir os sons pode dizer que são imitações se for bem sucedido num teste de Sabedoria (Intuição) CD 14.

Ações

Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 13 (2d8 + 4) de dano cortante.

Aparência Ilusória. A bruxa encobre a si mesma e a tudo que ela esteja vestindo ou carregando com uma ilusão mágica que faz com que ela se pareça com uma criatura de tamanho similar ao seu e de formato humanoide. O efeito termina se a bruxa usar uma ação bônus para termina-lo ou se ela morrer.

As mudanças forjadas por esse efeito falham em se manter durante uma inspeção física. Por exemplo, a bruxa pode parecer ter uma pele lisa, mas alguém que a toque poderá sentir sua carne rugosa. Do contrário, uma criatura deve realizar uma ação para inspecionar visualmente a ilusão e passar num teste de Inteligência (Investigação) CD 20 para perceber que a bruxa está disfarçada.

Passagem Invisível. A bruxa magicamente torna-se invisível até que ela ataque ou conjure uma magia ou até que a concentração dela termina (como se estivesse se concentrando em uma magia). Enquanto estiver invisível, ela não deixa qualquer evidencia física de sua passagem, portanto ela só pode ser rastreada através de magia. Qualquer equipamento que ela esteja vestindo ou carregando fica invisível com ela.

Bugbears

Os bugbears nasceram para a batalha e mutilação. Sobrevivendo de assaltos e caçadas, eles oprimem os fracos e desprezam ser chefiados, mas o amor deles por carnificina significa que eles irão lutar por mestres poderosos se derramamento de sangue e tesouros forem assegurados.

Goblinoides. Os bugbears são, muitas vezes, encontrados na companhia de seus primos, hobgoblins e goblins. Bugbears geralmente escravizam os goblins que eles encontram e eles oprimem os hobgoblins forçando-os a darem seu ouro e suprimentos em troca de seus serviços como batedores e tropa de choque. Mesmo quando pagos, os bugbears são os aliados mais inconstantes, mesmo assim os goblins e hobgoblins entendem que não importa o quanto os bugbears drenem dos recursos de uma tribo, essas criaturas são uma força poderosa.

Seguidores de Hruggek. Os bugbears veneram Hruggek, um deus menor que reside no plano de Aqueronte. Na ausência de seus parentes goblinoides, os bugbears formam bandos dispersos, cada um liderado pelo membro mais brutal. Os bugbears acreditam que quando eles morrem, seus espíritos tem uma chance de lutar ao lado de Hruggek. Eles tentam provar seu valor derrotando o máximo de inimigos possível.

Mercenários Emboscadores. Independentemente de sua compleição intimidante, os bugbears se movem surpreendentemente furtivos. Eles gostam de elaborar emboscadas e fogem quando superados. Eles são mercenários confiáveis, desde que sejam supridos com comida, bebida e tesouros, porém, um bugbears esquece de qualquer vínculo quando sua vida está por um fio. Um membro ferido de um bando de bugbears será deixado para trás para ajudar o resto do bando a escapar. Mais tarde, esse bugbears irá ajudar seus perseguidores a rastrear seus antigos companheiros se fazer isso salvar sua vida.

Bugbear

Humanoide Médio (goblinoide), caótico e mau

Classe de Armadura 16 (gibão de peles, escudo)
Pontos de Vida 27 (5d8 + 5)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	8 (–1)	11 (+0)	9 (–1)

Perícias Furtividade +6, Sobrevivência +2
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10
Idiomas Comum, Goblin
Nível de Desafio 1 (200 XP)

Ataque Surpresa. Se o bugbears surpreender uma criatura e atingi-la com um ataque durante a primeira rodada de combate, o alvo sofre 7 (2d6) de dano extra nesse ataque.

Brutamontes. Um ataque corpo-a-corpo com arma causa um dado extra de dano quando o bugbears atinge com ele (incluso no ataque).

Ações

Maça Estrela. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 11 (2d8 + 2) de dano perfurante.

Azagaia. *Ataque Corpo-a-Corpo ou à Distância com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m ou distância 9/36 m, um alvo. *Acerto*: 9 (2d6 + 2) de dano perfurante corpo-a-corpo ou 5 (1d6 +2) de dano perfurante à distância.

Bugbear Comandante

Humanoide Médio (goblinoide), caótico e mau

Classe de Armadura 17 (camisão de malha, escudo)
Pontos de Vida 65 (10d8 + 20)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	12 (+1)	11 (+0)

Perícias Furtividade +6, Intimidação +2, Sobrevivência +3
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 11
Idiomas Comum, Goblin
Nível de Desafio 3 (700 XP)

Ataque Surpresa. Se o bugbears surpreender uma criatura e atingi-la com um ataque durante a primeira rodada de combate, o alvo sofre 7 (2d6) de dano extra nesse ataque.

Brutamontes. Um ataque corpo-a-corpo com arma causa um dado extra de dano quando o bugbears atinge com ele (incluso no ataque).

Coração de Hruggek. O bugbear tem vantagem em testes de resistência contra ser amedrontado, atordoado, enfeitiçado, envenenado, paralisado ou posto para dormir.

Ações

Ataques Múltiplos. O bugbear realiza dois ataques corpo-a-corpo.

Maça Estrela. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 12 (2d8 + 3) de dano perfurante.

Azagaia. *Ataque Corpo-a-Corpo ou à Distância com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m ou distância 9/36 m, um alvo. *Acerto*: 10 (2d6 + 3) de dano perfurante corpo-a-corpo ou 6 (1d6 +3) de dano perfurante à distância.

Bulette

Um bulette é um predador robusto que aterroriza quaisquer locais que ele habitar. Também chamado de "tubarão terrestre", ele vive apenas para comer. Irascíveis e vorazes, bulettes não temem nenhuma outra criatura e eles atacam sem receio de superioridade numérica ou força.

Caçadores Subterrâneos. Os bulettes usam suas poderosas garras para criar túneis na terra quando eles caçam. Ignorando obstruções, eles arrancam árvores, causam deslizamentos de terra em encostas soltas e deixam buracos para trás. Quando as vibrações no solo e pedras alertam um bulette de movimentação, ele emerge da superfície, com suas mandíbulas bem abertas ao atacar.

Monstro Errante. Um bulette vagueia por terras temperadas, se alimentando de quaisquer animais e humanoides que encontrar pelo caminho. Essas criaturas tem aversão a carne anã e élfica, apesar de eles geralmente matarem-nos antes de perceberem o que eles são. Um bulette adora a carne de halfling mais que todas e não pode ficar mais feliz do que quando persegue halflings gorduchos por todo um campo aberto.

Um bulette não possui covil, mas perambula por um território de caça de até quarenta e cinco quilômetros de extensão. Seu único critério para o território é a disponibilidade de comida e, quando tiver comido tudo na área, um bulette segue adiante. Essas criaturas muitas vezes se instalam em assentamentos humanoides, aterrorizando-os até que seus residentes fujam em pânico ou até o bulette ser morto.

Todas as criaturas evitam os bulettes, que considera qualquer coisa que se mova como comida – até mesmo outros predadores e bulettes. Os bulettes se juntam apenas para acasalar, resultando num sanguinário ato de garras e dentes que, geralmente termina com a morte e consumo do macho.

Criação Arcana. Alguns sábios acreditam que o bulette é resultado de experimentos de um mago louco no cruzamento de tartarugas e tatus com infusões de pus de demônio. Acreditava-se que os bulettes haviam sido extintos diferentes vezes, mas após anos sem ser avistado, a criatura inevitavelmente reaparece. Devido a seus filhotes nunca serem vistos, alguns sábios suspeitam que os bulettes mantem ninhos secretos enterrados dos quais os adultos emergem para o mundo.

Bulette

Monstruosidade Grande, imparcial

Classe de Armadura 17 (armadura natural)
Pontos de Vida 94 (9d10 + 45)
Deslocamento 12 m, escavação 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	11 (+0)	21 (+5)	2 (–4)	10 (+0)	5 (–3)

Perícias Percepção +6
Sentidos visão no escuro 18 m, sentido sísmico 18 m, Percepção passiva 16
Idiomas –
Nível de Desafio 5 (1.800 XP)

Salto Parado. O salto em distância do bulette é de até 9 metros e seu salto em altura é de até 4,5 metros, com ou sem uma corrida inicial.

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +7 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 30 (4d12 + 4) de dano perfurante.

Salto Mortal. Se o bulette pular pelo menos 4,5 metros como parte do seu movimento, ele pode então, usar sua ação para aterrissar em pé num espaço contendo uma ou mais criaturas. Cada uma dessas criaturas deve ser bem sucedida num teste de resistência de Força ou Destreza (à escolha do alvo) CD 16 ou será derrubado no chão e sofrerá 14 (3d6 + 4) de dano de concussão mais 14 (3d6 + 4) de dano cortante. Se obtiver sucesso na resistência, a criatura sofre apenas metade desse dano, não fica caída no chão e é empurrada 1,5 metro para longe do espaço do bulette para um espaço desocupado à escolha da criatura. Se não houver nenhum espaço desocupado ao alcance, a criatura, ao invés, fica caída no espaço do bulette.

Bullywug

A vida como um bullywug é desagradável, brutal e molhada. Esses humanoides anfíbios com cabeça de sapo devem ficar constantemente úmidos, habitando florestas chuvosas, brejos e cavernas úmidas. Sempre famintos e completamente malignos, bullywugs subjugam oponentes com superioridade numérica quando podem, mas eles fogem de ameaças sérias em busca de presas mais fáceis.

Os bullywugs tem pele verde, cinza ou mosqueada de amarelo que varia entre tons de cinza, verde e marrom, permitindo que eles se mesclem com seus arredores. Eles vestem armaduras rudes e empunham armas simples e podem desferir uma poderosa mordida nos inimigos que se aproximarem demais.

Aristocracia Corrupta. Bullywugs consideram-se os governantes por direito dos pântanos. Eles seguem um tipo de etiqueta quando lidam com forasteiros e uns com os outros, sujeitos aos caprichos e desejos de seu líder – um autodenominado senhor do estrume. Os bullywug apresentam-se com títulos de sonoridade grandiosa, fazendo grandes apresentações ao se curvar e bajular ante seus superiores e competem interminavelmente para ganhar as graças de seus superiores.

Um bullywug tem duas maneiras de avançar entre os de sua espécie. Ele pode tanto matar seus rivais, mas deve tomar cuidado para manter seus atos criminosos em segredo, quanto pode encontrar um tesouro ou item mágico e apresenta-lo como tributo ou sinal de reverência ao seu suserano. Um bullywug que assassinar seus rivais sem cautela provavelmente será executado, por isso é mais comum para os bullywug realizarem assaltos contra caravanas e assentamentos, com o objetivo de adquirir bugigangas preciosas para impressionar seus senhores e cair nas suas graças. Invariavelmente, essas mercadorias finas são reduzidas a entulhos imundos através de abuso e negligência. Quando um presente perde seu brilho, um senhor bullywug, invariavelmente, exige que seus súditos tragam mais tesouros em sua homenagem.

Diplomacia Rebelde. Bullywugs adoram ordenar aqueles que invadem seus territórios mais que tudo. Seus guerreiros tentam capturar os intrusos ao invés de simplesmente matá-los.

Os cativos são arrastados perante o rei ou rainha – um bullywug de tamanho excepcionalmente grande – e forçados a suplicar por misericórdia. Subornos, tesouros e bajulação podem iludir o governante bullywug a deixar os cativos partirem, mas não antes de tentar impressionar seus "convidados" com a majestade de seus tesouros e reino. Acometidos por um profundo complexo de inferioridade, senhores bullywug se imaginam como reis e rainhas mas, anseiam desesperadamente pelo medo e respeito dos forasteiros.

Aliados Anfíbios. Os bullywugs falam um idioma que permite que eles se comuniquem por extensas áreas ao coaxarem como sapos. Notícias sobre intrusos ou outros eventos no pântano se espalham em minutos através desse sistema de comunicação rude.

Conceitos simples do idioma são compreendidos por sapos e rãs. Bullywugs usam essa capacidade para formar fortes elos com sapos gigantes, os quais eles treinam como guardiões e caçadores. Espécimes maiores às vezes são usadas como montaria também. A habilidade dos sapos de engolir criaturas inteiras concede ao bando de caça bullywug uma maneira fácil de levar suas presas de volta para suas vilas.

Bullywug

Humanoide Médio (bullywug), neutro e mau

Classe de Armadura 15 (gibão de peles, escudo)
Pontos de Vida 11 (2d8 + 2)
Deslocamento 6 m, natação 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	7 (–2)	10 (+0)	7 (–2)

Perícias Furtividade +3
Sentidos Percepção passiva 10
Idiomas Bullywug
Nível de Desafio 1/4 (50 XP)

Anfíbio. O bullywug pode respirar ar e água.

Camuflagem Pantanosa. O bullywug tem vantagem em testes de Destreza (Furtividade) feitos para se esconder em terreno pantanoso.

Falar com Sapos e Rãs. O bullywug pode comunicar conceitos simples para sapos e rãs quando ele fala Bullywug.

Salto Parado. O salto em distância do bullywug é de até 6 metros e seu salto em altura é de até 3 metros, com ou sem uma corrida inicial.

Ações

Ataques Múltiplos. O bullywug realiza dois ataques: um com sua mordida e um com sua lança.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +3 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 3 (1d4 + 1) de dano de concussão.

Lança. *Ataque Corpo-a-Corpo ou à Distância com Arma*: +3 para atingir, alcance 1,5 m ou distância 6/18 m, um alvo. *Acerto*: 4 (1d6 + 1) de dano perfurante ou 5 (1d8 + 1) de dano perfurante se usada com as duas mãos para realizar um ataque corpo-a-corpo.

Caçador Invisível

Um caçador invisível é um elemental do ar que foi invocado do seu plano de origem e transformado através de magia poderosa. Seu único propósito é caçar criaturas e recuperar objetos para seu invocador. Quando ele é derrotado ou a magia que o prende expira, um caçador invisível desaparece em uma lufada de vento.

Caçador Direcionado. Quando um caçador invisível é criado, ele permanece do lado do seu invocador até que lhe seja dada uma tarefa para realizar. Caso a atribuição não envolva caçar ou matar uma criatura específica ou recuperar um objeto, a magia que criou o caçador invisível termina e o elemental é libertado. Do contrário, ele completa a tarefa, então retornando para o seu invocador para mais comandos, obrigado a servir até a magia que o prende expirar. Se seu invocador morrer nesse período, o caçador invisível desaparece depois de completar a tarefa.

Um caçador invisível, na melhor das hipóteses, é um servo disposto. Ele se ressente de qualquer obrigação que lhe é atribuída. Uma missão que requeira um tempo significativo pode levar o caçador invisível a perverter a intenção do comando a menos que esse seja redigido cuidadosamente.

Ameaça Oculta. Os caçadores invisíveis são compostos de ar e são naturalmente invisíveis. Uma criatura pode ouvir e sentir um caçador invisível passando, mas o elemental permanece invisível até mesmo ao atacar. Uma magia que permita alguém ver o invisível revela apenas o vago contorno do caçador invisível.

Natureza Elemental. Um caçador invisível não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

Caçador Invisível

Elemental Médio, neutro

Classe de Armadura 14
Pontos de Vida 104 (16d8 + 32)
Deslocamento 15 m, voo 15 m (planar)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	19 (+4)	14 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	11 (+0)

Perícias Furtividade +10, Percepção +8
Resistência a Dano concussão, perfurante e cortante de armas não-mágicas
Imunidade a Dano veneno
Imunidade a Condição agarrado, caído, envenenado, exausto, impedido, inconsciente, paralisado
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 18
Idiomas Auran, compreende Comum mas não pode falar
Nível de Desafio 6 (2.300 XP)

Invisibilidade. O caçador é invisível.

Rastreador Impecável. O caçador recebe uma presa do seu invocador. O caçador sabe a direção e distância da presa, contanto que ambos estejam no mesmo plano de existência. O caçador também sabe a localização do seu invocador.

Ações

Ataques Múltiplos. O caçador realiza dois ataques de pancada.

Pancada. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 10 (2d6 + 3) de dano de concussão.

Cambion

Um cambion é o descendente de um corruptor (geralmente uma súcubo ou incubo) e de um humanoide (geralmente um humano). Os cambions herdam aspectos de ambos os pais, mas seus chifres, asas de couro e caudas grossas são características de seu parentesco extraplanar.

Nascido para ser Mau. Cambions tornam-se adultos desumanos cuja crueldade e perversão horroriza até o mais devotado pai mortal. Mesmo na juventude, um cambion identifica seu lugar de direito como um soberano entre os mortais. Ele pode orquestrar ataques a cidades e vilas, reunindo bandos de humanoides e diabos menores para servi-lo.

Peões dos Poderosos. Um cambion obrigado a servir seu pai demoníaco o faz por admiração ou por temor, mas também com a expectativa de que um dia irá ascender a um lugar de destaque. Os cambions que cresceram nos Nove Infernos servem como soldados, emissários e servos pessoais para diabos maiores. No Abismo, um cambion possui apenas a autoridade que ele conseguiu reunir por puro poder e força de vontade.

Prole de Graz'zt. O senhor demônio Graz'zt adora procriar com humanoides que fizeram pactos com demônios e ele é pai de muitos cambions que ajudaram-no a semear o caos em todo multiverso. Esses cambions são caracterizados por uma pele negra como carvão, cascos fendidos, mãos com seis dedos e uma beleza sobrenatural.

Cambion

Corruptor Médio, qualquer tendência maligna

Classe de Armadura 19 (brunea)
Pontos de Vida 82 (11d8 + 33)
Deslocamento 9 m, voo 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	18 (+4)	16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)

Testes de Resistência For +7, Con +6, Int +5, Car +6
Perícias Enganação +6, Furtividade +7, Intimidação +6, Percepção +4
Resistência a Dano elétrico, fogo, frio, veneno; concussão, cortante e perfurante de armas não-mágicas
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 14
Idiomas Abissal, Comum, Infernal
Nível de Desafio 5 (1.800 XP)

Bênção Infernal. A CA do cambion inclui seu bônus de Carisma.

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração de um cambion é Carisma (CD de resistência de magia 14). Ele pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

3/dia cada: *alterar-se, comando, detectar magia*
1/dia: *viagem planar* (pessoal apenas)

Ações

Ataques Múltiplos. O cambion realiza dois ataques corpo-a-corpo ou usa seu Raio de Fogo duas vezes.

Lança. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +7 para atingir, alcance 1,5 m ou distância 6 m/18 m, um alvo. *Acerto*: 7 (1d6 + 4) de dano perfurante ou 8 (1d8 + 4) de dano perfurante se usado com duas mãos para realizar um ataque corpo-a-corpo, mais 3 (1d6) de dano de fogo.

Raio de Fogo. *Ataque à Distância com Magia*: +7 para atingir, distância 36 m, um alvo. *Acerto*: 10 (3d6) de dano de fogo.

Charme Demoníaco. Um humanoide que o cambion possa ver, a até 9 metros, deve ser bem sucedido num teste de resistência de Sabedoria CD 14 ou ficará magicamente enfeitiçado por 1 dia. O alvo enfeitiçado obedece aos comandos falados pelo cambion. Se o alvo sofrer qualquer ferimento do cambion ou de outra criatura ou se receber um comando suicida do cambion, o alvo pode repetir o teste de resistência, terminando o efeito se obtiver sucesso. Se o teste de resistência do alvo for bem sucedido, ou se o efeito terminar nele, a criatura fica imune ao Charme Demoníaco do cambion pelas próximas 24 horas.

Cão Infernal

Corruptores monstruosos cuspidores de fogo que tomaram a forma de cachorros, cães infernais são encontrados nos campos de batalha de Aqueronte e por todos os Planos Inferiores. No Plano Material, os cães infernais são vistos com mais frequência a serviço de diabos, gigantes do fogo e outras criaturas malignas que os utilizam como animais de guarda e companheiros.

Fome Abrasadora. Cães infernais caçam em matilhas, alimentando-se de qualquer criatura que pareça comestível. Eles evitam oponentes potencialmente perigosos preferindo se focar em presas mais fracas com suas mordidas ferozes e hálito flamejante, demonstrando uma determinação incansável enquanto perseguem sua presa até seu amargo fim.

Quando os cães infernais se alimentam, a carne que eles consomem alimenta o fogo infernal que queima dentro deles. Quando um cão infernal morre, o fogo consome os restos da criatura em uma erupção de fumaça esvoaçante e de brasas ardentes, não deixando nada para trás além de tufos chamuscados de pelo negro.

Maligno ao Extremo. Cães infernais são mais espertos que as bestas mundanas e sua natureza leal torna-os ótimos para seguir ordens. No entanto, a disposição ao mal de um cão infernal significa que a criatura não pode ser treinada para mais nada além de um assassino implacável. Se um cão infernal não tiver permissão de praticar sua fome malévola, ele rapidamente abandona ou volta-se contra seu mestre.

Cão Infernal

Corruptor Médio, leal e mau

Classe de Armadura 15 (armadura natural)
Pontos de Vida 45 (7d8 + 14)
Deslocamento 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	6 (−2)	13 (+1)	6 (−2)

Perícias Percepção +5
Imunidade a Dano fogo
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 15
Idiomas compreende Infernal mas não pode falar
Nível de Desafio 3 (700 XP)

Audição e Faro Aguçados. O cão tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados à audição e ao olfato.

Táticas de Matilha. O cão tem vantagem nas jogadas de ataque contra uma criatura se, pelo menos, um dos aliados do cão estiver a 1,5 metro da criaturas e não estiver incapacitado.

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 7 (1d8 + 3) de dano perfurante mais 7 (2d6) de dano de fogo.

Sopro de Fogo (Recarrega 5–6). O cão expele fogo num cone de 4,5 metros. Cada criatura na área deve realizar um teste de resistência de Destreza CD 12, sofrendo 21 (6d6) de dano de fogo se falhar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso.

Carniçais

Carniçais vagam pela noite em bandos, conduzidos por uma fome insaciável por carne humanoide.

Devoradores de Carne. Como vermes ou besouros de carniça, carniçais se desenvolvem em locais conhecidos pela decadência e morte. Um carniçal assombra qualquer lugar onde ele possa engolir carne e órgãos em decomposição. Quando ele não pode se alimentar dos mortos, ele persegue criaturas vivas e tenta torna-las cadáveres. Embora eles não recebam qualquer nutrição dos cadáveres que eles devoram, os carniçais são impulsionados por uma fome interminável que os compele a consumir. A carne morta-viva de um carniçal nunca apodrece e esse monstro pode permanecer em uma cripta ou tumba por incontáveis eras sem se alimentar.

Origens Abissais. Carniçais registram suas origens do Abismo. Doresain, o primeiro da espécie, foi um elfo adorador de Orcus. Voltando-se contra seu próprio povo, ele fez um banquete de carne humanoide em honra ao Príncipe Demônio da Morte-Vida. Como recompensa por seu serviço, Orcus transformou Doresain no primeiro carniçal. Dorisain serviu Orcus fielmente no Abismo, criando carniçais a partir dos outros servos do senhor demoníaco até uma incursão de Yeenoghu, o Senhor Gnoll demoníaco, rapitar Doresain do seu domínio abissal. Quando Orcus não interveio em nome dele, Doresain rogou aos deuses élficos por salvação e eles tiveram pena dele e o ajudaram a escapar da destruição certa. Desde então, os elfos se tornaram imunes ao toque paralisante dos carniçais.

Lívidos. Orcus, às vezes, infunde um carniçal com uma forte dose de energia abissal, tornando-os lívidos. Ao passo que carniçais não são mais que bestas selvagens, um lívido é esperto e pode inspirar um bando de carniçais a seguir seus comandos.

Carniçal

Morto-vivo Médio, caótico e mau

Classe de Armadura 12
Pontos de Vida 22 (5d8)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	7 (–2)	10 (+0)	6 (–2)

Imunidade a Dano veneno
Imunidade a Condição enfeitiçado, envenenado, exausto
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10
Idiomas Comum
Nível de Desafio 1 (200 XP)

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +2 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura. *Acerto*: 9 (2d6 + 2) de dano perfurante.

Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 7 (2d4 + 2) de dano cortante. Se o alvo for uma criatura diferente de um elfo ou morto-vivo, ela deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição CD 10 ou ficará paralisada por 1 minuto. O alvo pode repetir o teste de resistência ao final de cada um dos seus turnos, terminando o efeito sobre si caso obtenha sucesso.

Lívido

Morto-vivo Médio, caótico e mau

Classe de Armadura 13
Pontos de Vida 36 (8d8)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	17 (+3)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	8 (–1)

Resistência a Dano necrótico
Imunidade a Dano veneno
Imunidade a Condição enfeitiçado, envenenado, exausto
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10
Idiomas Comum
Nível de Desafio 2 (450 XP)

Fedor. Qualquer criatura que comece seu turno a até 1,5 metro do lívido deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição CD 10 ou ficará envenenada até o início do próximo turno dela. Se obtiver sucesso no teste de resistência, a criatura fica imune ao Fedor do lívido por 24 horas.

Proteção contra Expulsão. O lívido e quaisquer carniçais a até 9 metros dele possuem vantagem em testes de resistência contra efeitos de expulsar mortos-vivos.

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +3 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura. *Acerto*: 12 (2d8 + 3) de dano perfurante.

Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 10 (2d6 + 3) de dano cortante. Se o alvo for uma criatura diferente de um elfo ou morto-vivo, ela deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição CD 10 ou ficará paralisada por 1 minuto. O alvo pode repetir o teste de resistência ao final de cada um dos seus turnos, terminando o efeito sobre si caso obtenha sucesso.

Cavaleiro da Morte

Quando um paladino que caiu em desgraça morre sem buscar redenção, os poderes das trevas podem transformar o que foi certa vez um cavaleiro mortal em uma detestável criatura morta-viva. Um cavaleiro da morte é um guerreiro esquelético vestido em uma armadura de placas assustadora. Embaixo do seu elmo, pode-se ver a caveira do cavaleiro com pontos luminosos malévolos queimando em suas órbitas.

Poder Místico. O cavaleiro da morte mantem a habilidade de conjurar magias divinas. No entanto, nenhum cavaleiro da morte pode usar sua magia para curar. Um cavaleiro da morte também atrai e comando mortos-vivos inferiores, embora cavaleiros da morte que sirvam corruptores poderosos possam ter seguidores corruptores no lugar. Cavaleiros da morte geralmente utilizam cavalos esqueletos e pesadelos como montarias.

Imortal até ser Redimido. Um cavaleiro da morte pode se reerguer novamente, mesmo após ter sido destruído. Apenas quando ele se reparar por uma vida de maldade ou encontrar a redenção poderá finalmente escapar do seu purgatório de morte-vida e, finalmente, perecer.

Lorde Soth

Lorde Soth começou a cair em desgraça com um ato de heroísmo, salvando uma elfa chamada Isolde de um ogro. Soth e Isolde se apaixonaram, mas Soth já era casado. Ele ordenou que um servo desse cabo de sua esposa e foi acusado de assassinato, mas fugiu com Isolde. Quando seu castelo sucumbiu ao cerco, ele orou por orientação e lhe foi dito que ele deveria se redimir de seus erros completando uma tarefa, mas os crescentes temores sobre a infidelidade de Isolde o fizeram abandonar a tarefa. Por sua missão não ter sido completada, um enorme cataclismo varreu a terra. Quando Isolda deu à luz a um filho, Soth recusou-se a crer que a criança fosse sua e matou ambos. Todos foram incinerados em um incidente que varreu o castelo, mesmo assim, Soth não encontrou descanso na morte, tornando-se um cavaleiro da morte.

Cavaleiro da Morte

Morto-vivo Médio, caótico e mau

Classe de Armadura 20 (placas, escudo)
Pontos de Vida 180 (19d8 + 95)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	11 (+0)	20 (+5)	12 (+1)	16 (+3)	18 (+4)

Testes de Resistência Des +6, Sab +9, Car +10
Imunidade a Dano necrótico, veneno
Imunidade a Condição enfeitiçado, envenenado, exausto
Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 13
Idiomas Abissal, Comum
Nível de Desafio 17 (18.000 XP)

Conjuração. O cavaleiro é um conjurador de 19° nível. Sua habilidade de conjuração é Carisma (CD de resistência de magia 18, +10 para atingir com ataques com magia). Ele possui as seguintes magias de paladino preparadas:

1° nível (4 espaços): *comando, duelo compelido, destruição lancinante*
2° nível (3 espaços): *arma mágica, imobilizar pessoa*
3° nível (3 espaços): *arma elemental, dissipar magia*
4° nível (3 espaços): *banimento, destruição estonteante*
5° nível (2 espaços): *onda destrutiva* (necrótico)

Marechal Morto-vivo. A não ser que o cavaleiro esteja incapacitado, ele e as criaturas mortas-vivas à sua escolha a até 9 metros dele tem vantagem em testes de resistência contra características que expulsem mortos-vivos.

Resistência à Magia. O cavaleiro possui vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Ataques Múltiplos. O cavaleiro realiza três ataques com espada longa.

Espada Longa. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +11 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 9 (1d8 + 5) de dano cortante ou 10 (1d10 + 5) de dano cortante se usada com as duas mãos, mais 18 (4d8) de dano necrótico.

Orbe de Fogo Infernal (1/Dia). O cavaleiro arremessa uma bola de fogo mágico que explode num ponto que ele possa ver, a até 36 metros dele. Cada criatura numa esfera de 6 metros, centrada no ponto, deve realizar um teste de resistência de Destreza. A esfera se espalha, dobrando esquinas. Uma criatura sofre 35 (10d6) de dano de fogo e 35 (10d6) de dano necrótico se falhar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso.

Reações

Aparar. O cavaleiro adiciona 6 à sua CA contra um ataque corpo-a-corpo que poderia atingi-lo. Para tanto, o cavaleiro deve poder ver o atacante e estar empunhando uma arma corpo-a-corpo.

Caveira Flamejante

Chamas esverdeadas e loucura ardem, ecoando segue uma gargalhada vinda de um crânio sem corpo enquanto ele patrulha seus domínios. Quando a caveira flamejante morta-viva encontra invasores, ela explode os intrusos com raios cauterizantes dos seus olhos e magias terríveis convocadas dos recessos sombrios de sua memória.

Conjuradores das trevas criaram as caveiras flamejantes a partir dos restos mortais de magos. Quando o ritual é completado, chamas verdes emergem da caveira para completar sua medonha transformação.

Legado de Vida. Uma caveira flamejante lembra-se vagamente de sua vida anterior. Apesar de ela poder falar com sua antiga voz e poder relembrar dos principais eventos do seu passado, ela não passa de um eco do seu eu anterior. No entanto, sua transformação em morto-vivo garante a ela acesso total à magia que ela portava em vida, permitindo que ela conjure magias enquanto ignora os componentes materiais e somáticos que ela não pode mais realizar.

Eternamente Limitada. Inteligente e vigilante, uma caveira flamejante serve seu criador protegendo o local de um tesouro escondido, uma câmara secreta ou um indivíduo especifico. Uma caveira flamejante mantem as diretivas dadas quando é criada e ela interpreta esses comando ao pé da letra. Um mestre de uma caveira flamejante deve formar suas instruções com cuidado para garantir que a criatura realize suas tarefas apropriadamente.

Mortalha de Chamas. O fogo que envolve a caveira flamejante queima continuamente, concedendo a luz plena que a criatura controla. Ela usa essas chamas como arma, focando-a para disparar raios ardentes de suas órbitas oculares.

Rejuvenescimento Místico. Os fragmentos de uma caveira flamejante se juntam a não ser que eles sejam salpicados com água benta ou alvos da magia *dissipar magia* ou *remover maldição*. Se ela não puder mais atender aos seus propósitos, a caveira flamejante reformada não tem obrigação com mais ninguém e torna-se autônoma.

Natureza Morta-Viva. Uma caveira flamejante não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

Caveira Flamejante

Morto-vivo Miúdo, neutro e mau

Classe de Armadura 13
Pontos de Vida 40 (9d4 + 18)
Deslocamento 0 m, voo 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
1 (–5)	17 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	11 (+0)

Perícias Arcanismo +5, Percepção +2
Resistência a Dano elétrico, necrótico, perfurante
Imunidade a Dano fogo, frio, veneno
Imunidade a Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exausto
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 12
Idiomas Comum
Nível de Desafio 4 (1.100 XP)

Conjuração. A caveira flamejante é um conjurador de 5° nível. Sua habilidade de conjuração é Inteligência (CD de resistência de magia 13, +5 para atingir com ataques com magia). Ele possui as seguintes magias de mago preparadas:

Truques (à vontade): *mãos mágicas*
1° nível (3 espaços): *escudo arcano, mísseis mágicos*
2° nível (2 espaços): *esfera flamejante, nublar*
3° nível (1 espaços): *bola de fogo*

Iluminação. A caveira flamejante emite ou penumbra num raio de 4,5 metros ou luz plena num raio de 4,5 metros e penumbra por mais 4,5 metros adicionais. Ela pode trocar entre essas opções com uma ação.

Resistência à Magia. A caveira flamejante possui vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Rejuvenescimento. Se a caveira flamejante for destruída, ela recupera todos os seus pontos de vida em 1 hora, a não ser que água benta seja aspergida sobre seus restos ou a magia *dissipar magia* ou *remover maldição* seja conjurada nela.

Ações

Ataques Múltiplos. A caveira flamejante usa o Raio de Fogo duas vezes.

Raio de Fogo. *Ataque à Distância com Magia*: +5 para atingir, distância 9 m, um alvo. *Acerto*: 10 (3d6) de dano de fogo.

Centauro

Andarilhos reclusos e leitores de presságios do ambiente selvagem, centauros evitam conflitos, mas lutam ferozmente quando pressionados. Eles vagam pela vastidão selvagem, mantendo-se distantes das fronteiras, leis e da companhia de outras criaturas.

Nômades da Vastidão Selvagem. Tribos de centauros espalharam-se por terras de climas leves até quentes, onde o centauro precisa apenas de pelagens leves ou peles oleosas para lidar com as intempéries. Eles são caçadores- coletores e raramente constroem abrigos ou se quer usam tendas.

Migrações de centauros alcançam continentes e levam décadas para se repetir, por isso que uma tribo de centauros pode não voltar pelo mesmo caminho por gerações. Esses padrões variados pode levar a conflitos quando centauros encontram assentamentos de outras criaturas ao longo de suas rotas tradicionais.

Colonos Relutantes. Um centauro que não consiga manter o ritmo com o resto de sua tribo é deixado para trás. Centauros como estes desparecem na vastidão selvagem e nunca mais são vistos novamente. Aqueles que conseguem se virar com a perda da sua tribo instalam residência entre outras raças. Assentamentos em fronteiras valorizam o conhecimento natural dos centauros residentes. Muitas comunidades dessas devem sua sobrevivência à intuição e presciência de um centauro.

Independentemente de sua natureza reclusa, centauros negociam com elfos e com caravanas de outros humanoides benevolentes que eles encontram durante suas andanças. Um comerciante poderia salvar a vida de um centauro ferido ou velho demais para realizar longas viagens, escoltando-o para um assentamento onde ele possa viver pacificamente pelo resto dos seus dias.

Centauro

Monstruosidade Grande, neutro e bom

Classe de Armadura 12
Pontos de Vida 45 (6d10 + 12)
Deslocamento 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	9 (−1)	13 (+1)	11 (+0)

Perícias Atletismo +6, Percepção +3, Sobrevivência +3
Sentidos Percepção passiva 13
Idiomas Élfico, Silvestre
Nível de Desafio 2 (450 XP)

Investida. Se o centauro se mover, pelo menos, 9 metros em linha reta até um alvo e então atingi-lo com um ataque de lança montada no mesmo turno, o alvo sofre 10 (3d6) de dano perfurante extra.

Ações

Ataques Múltiplos. O centauro realiza dois ataques: um com sua lança montada e outro com seus cascos ou dois com o arco longo.

Lança Montada. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +6 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 9 (1d10 + 4) de dano perfurante.

Cascos. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 11 (2d6 + 4) de dano de concussão.

Arco Longo. *Ataque à Distância com Arma*: +4 para atingir, distância 45/180 m, um alvo. *Acerto*: 6 (1d8 + 2) de dano perfurante.

Chuul

Sobreviventes do antigo império abolete, chuuls são crustáceos que os aboletes modificaram e dotaram com senciência. Eles seguem as diretivas arraigadas dos seus criadores, como eles tem feito desde a aurora dos tempos.

Lembranças Primitivas. Nas eras primitivas, aboletes governavam um vasto império espalhado pelos oceanos do mundo. Nesses dias, os aboletes usaram magia poderosa e dobraram as mentes das criaturas nascentes do reino mortal. No entanto, eles estavam presos a água e não podiam exercer sua vontade além dela sem servos. Por esse motivo, eles criaram os chuul.

Perfeitamente obedientes, os chuul capturam criaturas racionais e magias ao comando dos aboletes. Os chuul foram feitos para durar pelas eras do mundo, aumentando de tamanho e força à medida que o tempo passa. Quando o império abolete ruiu com a ascensão dos deuses, os chuuls ficaram à deriva. No entanto, essas criaturas continua a fazer o que faziam para os aboletes, lentamente capturando humanoides, coletando tesouros, acumulando magias e consolidando poder.

Guardiões Incansáveis. Um chuul continua guardando as ruínas do antigo império abolete. Eles se mantem em silêncio cumprindo os comandos de eras passadas. Rumores e mapas antigos às vezes trazem caçadores de tesouro para essas ruínas, mas a recompensa por sua ousadia é a morte.

Sejam quais forem as riquezas trazidas pelos exploradores consigo, contribui para o tesouro guardado pelos chuuls. Os chuuls podem sentir magia à distância. Esse sentido se junta com o impulso inato que os leva a matar exploradores, tomar seus pertences e enterra-los em locais secretos ordenados pelos aboletes eras atrás.

Servos em Espera. Apesar do império abolete ancestral ter sucumbido há muitas eras, os elos psíquicos entre eles e seus servos criados permanecem intactos. Os chuuls que entram em contato com aboletes imediatamente assumem seus antigos papeis. Tais chuuls direcionam sua compulsão por servir aos sinistros propósitos do abolete.

Chuul

Aberração Grande, caótico e mau

Classe de Armadura 16 (armadura natural)
Pontos de Vida 93 (11d10 + 33)
Deslocamento 9 m, natação 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	5 (–3)	11 (+0)	5 (–3)

Perícias Percepção +4
Imunidade a Dano veneno
Imunidade a Condição envenenado
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 14
Idiomas compreendem Dialeto Subterrâneo, mas não podem falar
Nível de Desafio 4 (1.100 XP)

Anfíbio. O chuul pode respirar ar e água.

Sentir Magia. O chuul sente magia a até 36 metros dele, à vontade. Esse traço, no mais, funciona como a magia *detectar magia*, mas não é mágico por si próprio.

Ações

Ataques Múltiplos. O chuul realiza dois ataques de pinça. Se o chuul estiver agarrando uma criatura, ele também pode usar seus tentáculos uma vez.

Pinças. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +6 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 11 (2d6 + 4) de dano de concussão. O alvo fica agarrado (CD 14 para escapar) se for uma criatura Grande ou menor e o chuul não tenha duas outras criaturas agarradas.

Tentáculos. Uma criatura agarrada pelo chuul deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição CD 13 ou ficará envenenada por 1 minuto. Até esse veneno acabar, o alvo fica paralisado. O alvo pode repetir o teste de resistência ao final de cada um dos seus turnos, terminando o efeito em si caso obtenha sucesso.

CICLOPE

Ciclopes são gigantes de um olho só passam suas existências miseráveis em terras selvagens. Isolacionistas por natureza, eles evitam contato com outras raças e tentam expulsar estranhos em seu território.

Não-Religiosos. Lendas contam que os ciclopes são as crias de um dos deuses dos gigantes, mas essas criaturas dão pouca atenção a quaisquer divindades. Eles veem pouca vantagem em orar e detestam rituais, os quais eles consideram complexos e exóticos. No entanto, um ciclope que ganhe benefícios diretos de algum local de poder divino ou que seja ameaçado por uma força ou criatura sobrenatural, fará reverências enquanto o benefício ou ameaça existir.

Simplórios. Apesar de serem razoavelmente inteligentes, os ciclopes vivem uma vida simples, reclusos, criando animais para alimentação. Eles preferem viver sozinhos ou em pequenos grupos familiares, alojando-se em cavernas, ruínas ou em estruturas rudimentares construídas com pedra seca por eles mesmos. Os ciclopes mantém seus rebanhos com eles durante à noite, selando a entrada de seus lares com pedregulhos, servindo como um celeiro.

Um ciclope fica entocado por um dia de jornada de outro ciclope, assim eles podem se encontrar para trocar mercadorias ou buscar fêmeas. Eles constroem armas e ferramentas de madeira e pedra, mas usarão metal quando puderem encontrar. Apesar dos ciclopes entenderem a língua Gigante, eles não escrevem e falam pouco, usando grunhidos e gestos para suas interações uns com os outros.

Os ciclopes não usam dinheiro para negocias, mas eles valorizam ouro, conchas e outros objetos brilhantes e coloridos, como joias. Um ciclope irá usar um colar ornado com penas e moedas de prata, mas também com taças de estanho, talheres e outros metais estragados.

Estúpidos. Ciclopes não são grandes pensadores ou estrategistas. Lentos para aprender e presos aos seus meios tradicionais, eles tem dificuldade em inovar. Apesar de serem ameaças terríveis em combate devido ao seu tamanho e força, eles podem, frequentemente, ser enganados por inimigos espertos.

Ciclopes podem ser intimidados e impressionados com demonstrações óbvias de magia. Rudes com pouca exposição à magia, eles podem ser levados ao erro por bruxos, clérigos e outros conjuradores de figuras divinas poderosas. No entanto, seu sentimento de orgulho os faz reagir com violência sanguinária vingativa quando eles descobrem que o indivíduo que eles imaginavam ser um “deus” é um mero mortal.

CICLOPE

Gigante Enorme, caótico e neutro

Classe de Armadura 14 (armadura natural)
Pontos de Vida 138 (12d12 + 60)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	11 (+0)	20 (+5)	8 (–1)	6 (–2)	10 (+0)

Sentidos Percepção passiva 8
Idiomas Gigante
Nível de Desafio 6 (2.300 XP)

Percepção de Profundidade Ruim. O ciclope tem desvantagem em qualquer jogada de ataque contra um alvo a mais de 9 metros de distância dele.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O ciclope realiza dois ataques com clava grande.

Clava Grande. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +9 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 19 (3d8 + 6) de dano de concussão.

Rocha. *Ataque à Distância com Arma*: +9 para atingir, distância 9/36 m, um alvo. *Acerto*: 28 (4d10 + 6) de dano de concussão.

Cocatriz

Monstruosidade Pequena, imparcial

Classe de Armadura 11
Pontos de Vida 27 (6d6 + 6)
Deslocamento 6 m, voo 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (–2)	12 (+1)	12 (+1)	2 (–4)	13 (+1)	5 (–3)

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 11
Idiomas –
Nível de Desafio 1/2 (100 XP)

Ações

Bicada. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +3 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura. *Acerto*: 3 (1d4 + 1) de dano perfurante e o alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição CD 11 para não ser magicamente petrificado. Se falhar na resistência, a criatura começa a virar pedra e fica impedida. Ela deve repetir o teste de resistência no final do próximo turno dela. Se obtiver sucesso, o efeito acaba. Se fracassar, a criatura fica petrificada por 24 horas.

Cocatriz

A cocatriz se parece com um hibrido de um lagarto, um pássaro e um morcego e é infame por sua habilidade de transformar pedra em carne. Esses onívoros tem uma dieta que consistem em frutos, nozes, flores e pequenos animais como insetos, camundongos e sapos – coisas que elas podem engolir inteiras. Elas não seriam nada ameaçadoras se não fosse pela sua ferocidade em resposta à mínima visão de perigo. Uma cocatriz voa na face de qualquer ameaça, grasnindo e batendo loucamente suas asas enquanto sua cabeça bica freneticamente. O menor arranhão da bicada de uma cocatriz pode trazer a ruína às suas vítimas, lentamente transformando-as em pedra a partir da ferida.

Couatl

Couatls são seres serpentinos benevolentes de vasto intelecto e perspicácia. Suas asas coloridas brilhantes e modo gentil exprimem suas origens celestiais.

Zeladores Divinos. Os couatls foram criados para serem guardiões e zeladores por um deus benevolente que não é cultuado desde a aurora dos tempos e que agora é esquecido de todos, exceto dos próprios couatls. Muitos dos mandatos divinos dados a esses seres foram há muito tempo cumpridos ou não. No entanto, um número de couatls permanecem zelando pelos poderes ancestrais, aguardando o cumprimento da profecia ou salvaguardando os herdeiros das criaturas que eles costumavam guiar e proteger. Independentemente da tarefa do couatl, ele prefere permanecer escondido, revelando-se apenas como último recurso.

Contadores da Verdade. Um couatl não pode mentir, mas ele pode omitir informações, respondendo perguntas vagamente ou levando outros a tirarem conclusões precipitadas se isso for necessário para proteger algo, para manter promessas ou para esconder o segredo de sua existência.

Antigos e Raros. Um couatl pode viver por erras sem sustento, até mesmo sobrevivendo sem ar, mas essas criaturas podem morrer de doenças ou com a passagem do tempo. Um couatl pode sentir seu fim se aproximar um século antes, mas ele não tem qualquer intuição do jeito que irá falecer.

Se um couatl já tiver cumprido o que lhe foi designado, ele aceita seu destino. No entanto, caso sua morte iminente ponha em risco o cumprimento de seus objetivos, ele buscará ativamente outro couatl com o qual possa produzir descendentes.

O ritual de acasalamento dos couatls é uma bela e elaborada dança de magia e luz, resultando em um ovo em formato de gema do qual um novo couatl chocará. O pai que procurou o parceiro criará o couatl recém-nascido e o instruirá dos seus deveres, assim ele poderá completar qualquer que seja a tarefa que o seu pai deixou incompleta.

Couatl

Celestial Médio, leal e bom

Classe de Armadura 19 (armadura natural)
Pontos de Vida 97 (13d8 + 39)
Deslocamento 9 m, voo 27 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	20 (+5)	17 (+3)	18 (+4)	20 (+5)	18 (+4)

Testes de Resistência Con +5, Sab +7, Car +6
Resistência a Dano radiante
Imunidade a Dano psíquico; concussão, cortante e perfurante de armas não-mágicas
Sentidos visão verdadeira 36 m, Percepção passiva 15
Idiomas todos, telepatia 36 m
Nível de Desafio 4 (1.100 XP)

Armas Mágicas. Os ataques com armas do couatl são mágicos.

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração de uma couatl é Carisma (CD de resistência de magia 14). Ele pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, necessitando apenas de componentes verbais:

À vontade: *detectar mal e bem, detectar magia, detectar pensamentos*
3/dia cada: *bênção, criar alimentos, curar ferimentos, escudo arcano, proteção contra veneno, restauração menor, santuário*
1/dia cada: *restauração maior, sonho, vidência*

Mente Protegida. O couatl é imune à vidência e a qualquer efeito que possa sentir suas emoções, ler seus pensamentos ou detectar sua localização.

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +8 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura. *Acerto*: 8 (1d6 + 5) de dano perfurante e o alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição CD 13 ou ficará envenenado por 24 horas. Até esse veneno acabar, o alvo ficará inconsciente. Outra criatura pode usar uma ação para sacudir o alvo até acordá-lo.

Constrição. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +6 para atingir, alcance 3 m, uma criatura Média ou menor. *Acerto*: 10 (2d6 + 3) de dano de concussão e o alvo fica agarrado (CD 15 para escapar). Até esse agarrão terminar, o alvo fica impedido e o couatl não pode constringir outro alvo.

Mudança de Forma. O couatl magicamente se metamorfoseia em um humanoide ou besta que tenha um nível de desafio igual ou inferior ao seu ou pode voltar para sua forma verdadeira. Ele reverte a sua forma verdadeira quando morre. Qualquer equipamento vestido ou carregado é absorvido ou vestido pela nova forma (à escolha do couatl).

Na nova forma, o couatl mantem suas estatísticas de jogo e a capacidade de falar, mas sua CA, tipos de movimento, Força, Destreza e outras ações são substituídos pelos da nova forma e ele ganha quaisquer estatísticas e capacidades (exceto características de classe, ações lendárias e ações de covil) que a nova forma tenha e ele não. Se a nova forma tiver um ataque de mordida, o couatl pode usar sua mordida nessa forma.

Demilich

Morto-vivo Miúdo, neutro e mau

Classe de Armadura 20 (armadura natural)
Pontos de Vida 80 (20d4)
Deslocamento 0 m, voo 9 m (planar)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
1 (–5)	20 (+5)	10 (+0)	20 (+5)	17 (+3)	20 (+5)

Testes de Resistência Con +6, Int +11, Sab +9, Car +11
Resistência a Dano concussão, cortante e perfurante de armas mágicas
Imunidade a Dano necrótico, psíquico, veneno; concussão, cortante e perfurante de armas não-mágicas
Imunidade a Condição amedrontado, atordoado, caído, enfeitiçado, envenenado, exausto, paralisado, petrificado
Sentidos visão verdadeira 36 m, Percepção passiva 13
Idiomas –
Nível de Desafio 18 (20.000 XP)

Anulação. Se o demilich for alvo de um efeito que permita que ele faça um teste de resistência para reduzir o dano à metade, ao invés disso ele não sofre nenhum dano se obtiver sucesso no teste de resistência e sofre metade do dano se falhar.

Imunidade à Expulsão. O demilich é imune a efeitos de expulsar mortos-vivos.

Resistência Lendária (3/Dia). Se o demilich fracassar num teste de resistência, ele pode escolher obter sucesso, ao invés disso.

Ações

Drenar Vida. O demilich afeta até três criatura que ele possa ver, a até 3 metros dele. Cada alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição CD 19 ou sofrerá 21 (6d6) de dano necrótico e o demilich recupera uma quantidade de pontos de vida equivalente ao total de dano causado a todos os alvos.

Uivo (Recarrega 5–6). O demilich emite um uivo descomunal. Cada criatura a até 9 metros do demilich que puder ouvir o uivo deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição CD 15 ou cairá a 0 pontos de vida. Se obtiver sucesso na resistência, a criatura fica amedrontada até o final do próximo turno dela.

Ações Lendárias

O demilich pode realizar 3 ações lendárias, escolhidas dentre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. O demilich recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dele.

Drenar Energia (Custa 2 Ações). Cada criatura a até 9 metros do demilich deve realizar um teste de resistência de Constituição CD 15. Se falhar na resistência, o máximo de pontos de vida da criatura é magicamente reduzido em 10 (3d6). Se o máximo de pontos de vida de uma criatura for reduzido a 0 por esse efeito, a criatura morre. O máximo de pontos de vida de uma criatura pode ser restaurado pela magia *restauração maior* ou uma magia similar.

Maldição Vil (Custa 3 ações). O demilich afeta uma criatura que ele possa ver, a até 9 metros dele. O alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Sabedoria CD 15 ou será magicamente amaldiçoado. Até a maldição terminar, o alvo tem desvantagem nas jogadas de ataque e testes de resistência. O alvo pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos seus turnos, terminando a maldição se obtiver sucesso.

Nuvem de Poeira. O demilich magicamente espalha seus restos poeirentos. Cada criatura a até 3 metros do demilich, incluindo os dentro de corredores, devem ser bem sucedida em um teste de resistência de Constituição CD 15 ou ficará cega até o final do próximo turno do demilich. Uma criatura que seja bem sucedida no teste de resistência fica imune a esse efeito até o final do próximo turno do demilich.

Voo. O demilich voa até metade do seu deslocamento de voo.

Demilich

A imortalidade concedida a um lich dura apenas enquanto ele alimentar sua filactéria com almas mortais. Se ele falhar em cumprir essa tarefa, seus ossos se tornam pó até restar apenas sua caveira. Esse "demilich" contém apenas uma fração da força vital malevolente do lich – apenas o suficiente para, caso perturbado, esses restos ergam-se no ar e assumam uma forma fantasmagórica. A caveira então, emite um uivo apavorante que pode matar os de coração fraco e deixar os outros tremendo de medo. Se deixada em paz, ela volta ao repousa e torna-se o pedaço vazio de sua existência.

Alguns liches buscam se tornar demiliches, pois isso significa o fim da existência que esperavam preservar ao se tornarem mortos-vivos. No entanto, o tempo pode desgastar a razão e memória do lich, fazendo-o fugir para sua tumba remota e esquecer de alimentar-se de almas. As magias que eles conheciam desaparecem de suas mentes e ele não canaliza mais a energia arcana que portava quando um lich. No entanto, mesmo apenas como uma caveira, ele ainda é um inimigo mortal e enfadonho.

Existência Duradoura. Mesmo depois que um lich é reduzido ao estado de demilich, sua filactéria sobrevive. Enquanto sua filactéria permanecer intacta, o demilich não pode ser destruído permanentemente. Sua caveira se reconstrói após 1d10 dias, restaurando a criatura ao seu estado miserável. Se ele tiver a presença de consciência para fazê-lo, um demilich pode restaurar seu poder anterior ao alimentar sua filactéria com pelo menos uma alma. Fazer isso restaura o demilich a sua forma de lich, reconstituindo seu corpo morto-vivo.

Natureza Morta-Viva. Um demilich não precisa respirar, comer, beber ou dormir. A vontade de sobreviver de um demilich é tão forte que ele sempre tem o máximo de pontos de vida por Dado de Vida, ao invés da média de pontos de vida.

O Covil do Demilich

Um demilich esconde seus restos mortais e tesouros em uma tumba labiríntica guardada por monstros e armadilhas. No coração do labirinto descansa a caveira do demilich e o pó dos seus outros ossos.

Em sua cripta, um demilich tem acesso às ações de covil e à usos adicionais de suas ações lendárias. Seu covil inteiro também possui características únicas. Um demilich em seu covil tem um nível de desafio 20 (25.000 XP).

Ações de Covil

No valor de iniciativa 20 (quebrando toda a sequência de iniciativa), o demilich rola um d20. Em um resultado 11 ou superior, o demilich realiza uma ação de covil fazendo um dos efeitos a seguir. Ele não pode usar o mesmo efeito em duas rodadas consecutivas:

- A tumba treme violentamente por um instante. Cada criatura no chão da tumba deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 19 ou caíra no chão.
- O demilich afeta uma criatura que ele possa ver, a até 18 metros dele. Um *campo antimagia* preenche o espaço do alvo, movendo-se com ele até a contagem de iniciativa 20, na próxima rodada.
- O demilich afeta qualquer número de criaturas que ele possa ver, a até 9 metros dele. Nenhum alvo pode recuperar pontos de vida até a contagem de iniciativa 20, na próxima rodada.

Traços do Covil

A tumba de um demilich pode ter qualquer ou todos os seguintes efeitos ativos:

- A primeira vez que uma criatura não-maligna entrar na área da tumba, a criatura sofre 16 (3d10) de dano necrótico.
- Os monstros na tumba tem vantagem em testes de resistência para não serem enfeitiçados ou amedrontados e contra características que expulsem mortos-vivos.
- A tumba é protegida contra viagem mágica de criaturas não autorizadas pelo demilich. Tais criaturas não podem se teletransportar para dentro ou para fora da área da tumba ou usar viagem planar para entrar ou sair. Efeitos que permitem teletransporte ou viagem planar funcionam dentro da tumba, contanto que eles não sejam usados para sair ou entrar na área da tumba.

Se o demilich for destruído, esses efeitos desaparecem num período de 10 dias.

Acererak e Seus Discípulos

A transformação em um demilich não é um fim amargo para todos os liches que experimentam isso. Feita como uma escolha consciente, o caminho do demilich torna-se o próximo passo em uma evolução sombria. O lich Acererak – um poderoso mago, demonologista e infame mestre da Tumba dos Horrores – antecipou sua própria transformação, preparando-se para ela ao colocar gemas encantadas nas orbitas oculares de seu crânio e dentes. Cada uma dessas gemas de alma possui o poder de capturar as almas para que ele possa alimentar sua filactéria.

Acererak abandonou seu corpo físico, aceitando que ele apodrecesse e se dissolvesse em pó enquanto ele viajava pelos planos como uma consciência desencarnada. Caso a caveira, que é seu último resto físico, seja perturbada, suas gemas irão reivindicar as almas dos intrusos insolentes de sua tumba, magicamente transferindo-as para sua filactéria.

Liches que seguiram o caminho de Acererak acreditam que, ao ficarem livres de seus corpos, eles podem continuar suas buscas por poder além do mundo mortal. Como seu patrono fez, eles preservam seus restos dentro de câmaras bem guardadas, usando gemas de alma para manter suas filactérias e destruir os aventureiros que perturbarem seus covis.

Acererak ou outro demilich como ele possui nível de desafio 21 (33.000 XP) ou 23 (50.000 XP) em seu covil, e ganha as seguintes opções de ação adicionais.

Aprisionar Alma. O demilich afeta uma criatura que ele possa ver, a até 9 metros dele. O alvo deve realizar um teste de resistência de Carisma CD 19. Se falhar na resistência, a alma do alvo é magicamente aprisionada dentro de uma das gemas do demilich. Enquanto a alma estiver presa, o corpo do alvo e todo o equipamento que ele carregava deixam de existir. Em um sucesso na resistência, o alvo sofre 24 (7d6) de dano necrótico e, caso esse dano reduz o alvo a 0 pontos de vida, sua alma será aprisionada como se ele tivesse falhado no teste de resistência. Uma alma aprisionada em uma gema por 24 horas é devorada e deixa de existir.

Se o demilich cair a 0 pontos de vida, ele é destruído e torna-se pó, deixando suas gemas para trás. Esmagar as gemas liberta qualquer alma dentro dela, nesse momento, o corpo do alvo se reconstrói em um espaço desocupado próximo da gema para o mesmo estado que tinha quando foi aprisionado.

DEMÔNIOS

Gerados nas Camadas Infinitas do Abismo, os demônios são a encarnação do caos e mal – maquinas de destruição apenas contidas em formas monstruosas. Não possuindo qualquer compaixão, empatia ou misericórdia, eles existem apenas para destruir.

Prole do Caos. O Abismo cria demônios como extensões de si mesmo, formando corruptores espontaneamente a partir de imundície e carnificina. Alguns são monstruosidades únicas, enquanto outros representam deformações uniformes praticamente idênticas entre si. Outros demônios (como os manes) são criados a partir de almas mortais afugentadas ou amaldiçoadas pelos deuses ou que, de alguma outra forma, foram aprisionadas no Abismo.

Elevação Caprichosa. Demônios respeitam o poder, e apenas o poder. Um demônio maior comanda turbas barulhentas de demônios menores porquê ele pode destruir qualquer demônio menor que ouse recusar seus comandos. A posição de um demônio aumenta com o sangue que ele derrama; quanto mais inimigos caírem perante ele, mais alta ela se torna.

Um demônio pode ser gerado como um manes, então se tornar um dretch e, eventualmente, se transformar em um vrock após um tempo incontável gasto lutando e sobrevivendo no Abismo. Tais elevações são raras, no entanto, a maioria dos demônios é destruída antes de adquirirem poder significativo. Os maiores dentre esses que sobrevivem compõem as fileiras dos lordes demônios que ameaçam partir o Abismo em pedaços com suas guerras intermináveis.

Ao gastar poder mágico considerável, lordes demônios podem elevar demônios menores a formas maiores, embora tais promoções nunca resultem dos feitos ou realizações de um demônio. Ao invés, um lorde demônio pode perverter um manes em um quasit quando ele necessita de um espião invisível ou tornar um exército de dretches em hezrous quando estiverem marchando contra um lorde rival. Lordes demônios raramente elevam demônios às maiores categorias, temerosos de, inadvertidamente, criarem rivais ao seu próprio poder.

Invasões Abissais. Onde quer que perambulem pelo Abismo, os demônios buscam portais para outros planos. Eles almejam a chance de escaparem dos seus reinos nativos e espalharem sua influência sombria pelo multiverso, desfazendo os trabalhos dos deuses, derrubando civilizações e reduzindo o cosmos a desespero e ruínas.

Algumas das lendas mais obscuras do reino mortal são feitas em volta da destruição causada por demônios que se desgarraram pelo mundo. Quando acontece, até mesmo nações engajadas em conflitos amargos colocarão suas diferenças de lado para ajudar a conter uma erupção de demônios ou para selar as brechas abissais antes que mais demônios escapem.

Sinais de Corrupção. Demônios carregam a mácula da corrupção com eles e sua mera presença muda o mundo para pior. As plantas murcham e morrem em áreas onde brechas abissais e demônios surgem. Animais afastam-se dos locais onde um demônio tenha realizado um assassinato. O local de uma infestação demoníaca pode ser poluído com um fedor que nunca se extingue, por áreas de frio intenso ou calor escaldante ou por sombras permanentes que marcam os locais onde os corruptores se mantiveram.

Maldade Eterna. Fora do Abismo, a morte é o menor dos estorvos que nenhum demônio teme. Armas mundanas não podem parar esses corruptores e muitos demônios são resistentes a energia das mais potentes magias. Quando um herói sortudo consegue derrubar um demônio em combate, o corruptor dissolve em uma poça de pus. Ele, então, instantaneamente se reforma no Abismo, com sua mente e essência intactos mesmo que seu ódio esteja inflamado. A única forma de destruir verdadeiramente um demônio é busca-lo no Abismo e mata-lo lá.

Essência Protegida. Um demônio poderoso pode seguir passos para salvaguardar sua essência vital, usando métodos secretos e metais abissais para criar um amuleto onde parte da essência é armazenada. Se a forma abissal do demônio for destruída, o amuleto permite que o corruptor se reforme no tempo e local escolhido por ele.

Conseguir um amuleto demoníaco é uma empreendimento perigoso e, apenas buscar tal dispositivo arrisca chamar a atenção do demônio que o criou. Uma criatura possuindo um amuleto demoníaco pode exigir favores do demônio o qual a essência vital está contida no amuleto – ou infligir dores terríveis se o corruptor resistir. Se um amuleto for destruído, o demônio que o criou é aprisionado no Abismo por um ano e um dia.

Cultos Demoníacos. Independentemente dos riscos sombrios envolvidos em negociar com corruptores, o reino mortal é cheio de criaturas que cobiçam os poderes demoníacos. Lordes demônios manipulam esses servos mortais a realizarem atos de depravação cada vez maiores, aprofundando as ambições dos lordes demônios em troca de magia e outras vantagens. No entanto, um demônio considera quaisquer mortais a seu serviço como ferramentas para se usar e depois descartas a seus caprichos, consignando suas almas mortais ao Abismo.

Invocação de Demônios. Poucos atos são mais perigosos que invocar um demônio e, até mesmo arcanos que barganham espontaneamente com diabos temem os corruptores do Abismo. Apesar dos demônios desejarem semear o caos no Plano Material, eles não mostram qualquer gratidão quando trazidos a ele, vociferando contra suas prisões e exigindo a libertação.

Aqueles que se arriscam em invocar um demônio o fazem para tirar informações dele, obriga-lo a servir ou envia-lo em uma missão que apenas uma criatura de absoluta maldade poderia completar. Preparação é a chave e, invocadores experientes sabem as magias especificas e itens mágicos que podem forçar um demônio a se curvar a vontade de outrem. Se um único erro for cometido, um demônio que se liberte não mostrará misericórdia enquanto faz do seu invocador a primeira vítima de sua ira.

Tomos sobre Demônios. *O Livro da Escuridão Perversa*, os *Pergaminhos Negros de Ahm* e o *Demonomicon de Iggwilv* são as maiores autoridades sobre assuntos demoníacos. Esses tomos antigos descrevem técnicas que podem aprisionar a essência de um demônio no Plano Material, colocando-a dentro de uma arma, ídolo ou peça de joalheria e prevenindo que o corruptor retorne para o Abismo.

Um objeto que prende um demônio deve ser especialmente preparado com encantamentos profanos e sangue inocente. Ele irradia uma maldade palpável, resfriando e corrompendo o ar a seu redor. Uma criatura que porte tal objeto experimenta sonhos inquietantes e impulsos perversos, mas é capaz de controlar o demônio cuja essência está aprisionada dentro do objeto. Destruir o objeto liberta o demônio, que imediatamente buscará vingança contra seu aprisionador.

Possessão Demoníaca. Não importa o quão seguro é o elo, um demônio poderoso frequentemente encontra uma forma de escapar do objeto que o aprisiona. Quando uma essência demoníaca emerge do seu receptáculo, ela pode possuir um hospedeiro mortal. Às vezes, um corruptor emprega de furtividade para esconder uma possessão bem sucedida. Outras vezes, ele libera toda a fúria demoníaca que o governa através de sua nova forma.

Enquanto o demônio permanecer possuindo seu hospedeiro, a alma do hospedeiro correra risco de ser dragada para o Abismo com o demônio se ela for exorcizada da carne ou se o hospedeiro morrer. Se um demônio possuir uma criatura e o objeto que aprisiona o demônio for destruído, a possessão irá durar até que magia poderosa seja usada para conduzir o espírito demoníaco para fora do hospedeiro.

Lordes Demônios

O poder caótico do Abismo recompensa demônios de crueldade e talento particulares com bênção das trevas, transformando-nos em corruptores únicos cujo poder pode rivalizar os deuses. Esses lordes demônios governam através de esperteza ou força bruta, esperando pelo dia em que reivindicação o prêmio de controle absoluto sobre todo o Abismo.

Recompensa para Estrangeiros. Apesar da maioria dos lordes demônios terem ascendido das vastas e incontáveis turbas de demônios que tumultuam através do Abismo, o plano também recompensa estrangeiros que conquistaram quaisquer de suas infinitas camadas. A deusa élfica Lolth tornou-se uma lorde demoniza após Corellon Larethian joga-la no Abismo por trair a raça élfica. Sábios afirmam que o Príncipe das Trevas Graz'zt, originou-se de algum outro plano antes de usurpar seu título abissal de outro lorde demônio há muito esquecido.

Poder e Controle. O maior sinal do poder de um lorde demônio é sua habilidade de remodelar um reino abissal. Uma camada do Abismo controlada por um lorde demônio tornasse o reflexo distorcido da personalidade perversa desse corruptor e lordes demônios, raras vezes, saem de seus reinos, por medo de permitir que outra criatura remodele e confisque ele.

Assim como outros demônios, lordes demônios que morram em outros planos tem sua essência retornada ao Abismo, onde ela se reforma em um novo corpo. Da mesma maneira, um lorde demônio que morra no Abismo é permanente destruído. A maioria dos lordes demônios mantem uma porção de suas essências armazenadas em segurança longe para prevenir tal destino.

Bafomé

O lorde demônio Bafomé, também conhecido como Rei Chifrudo e o Príncipe das Bestas, governa sobre os minotauros e outras criaturas selvagens. Se ele tivesse feito do seu jeito, a civilização teria ruído e todas as raças teriam abraçado sua selvageria animal básica.

O Príncipe das Bestas se parece com um minotauro enorme de pelagem negra, chifres de ferro, olhos vermelhos e uma boca cheia de sangue pingando. Sua coroa de ferro tem as cabeças em decomposição de seus inimigos, enquanto que sua armadura negra é um conjunto de cravos e serras em forma de caveiras. Ele carrega uma glaive enorme chamada Decepadora de

Corações, mas muitas vezes jogasse na briga para enfrentar seus inimigos com chifres e cascos.

Demogorgon

A Besta Sibilante e suposto Príncipe dos Demônios, Demogorgon anseia nada menos que desfazer a ordem do multiverso. Uma reunião insana de características e direcionamentos, o Príncipe dos Demônios inspira medo e ódio dentre outros demônios e lordes demônios.

Demogorgon tem a altura três vezes maior que a de um humano, seu corpo é tão sinuoso quanto o de uma serpente e tão poderoso quanto de um gorila. Tentáculos com ventosas tomam o lugar dos seus braços. Seu torso inferior sáurio termina em pés palmados com garras e uma cauda bifurcada tem suas pontas armadas com cruéis lâminas. O Príncipe dos Demônios tem duas cabeças de babuíno sinistras, ambas loucas. É exatamente o conflito entre as duas metades de sua natureza dupla que mantem as ambições do lorde demônio em xeque.

Graz'zt

O lorde demônio Graz'zt aparenta ser uma figura sombriamente bela de aproximadamente 2,75 metros. Aqueles que se referem ao Príncipe Negro como o mais humanoides dos lordes demônios subestimam imensamente a capacidade para o mal no intrigante coração dele.

Graz'zt é uma espécie fisicamente marcante, cuja natureza demoníaca é mostrada em sua pele cor de ébano, orelhas pontudas, presas amareladas, coroa de chifres e mãos com seis dedos. Ele se deleita em elegância, pompa e alcança seus desejos decadentes através de seus subordinados e consortes, dentre os quais os íncubos e as súcubos são geralmente os favoritos.

Juiblex

O lorde demônio das gosmas e limos, Juiblex é uma massa de fluidos nocivos que espreita nas profundezas abissais. O miserável Lorde Sem Face não se importa com cultistas ou servos mortais e seu único desejo é transformar todas as criaturas em cópias disformes do seu eu horrendo.

Em seu estado de descanso, Juiblex se espalha em uma massa tóxica, borbulhando e enchendo o ar com um profundo fedor. Nas raras ocasiões em que criaturas confrontam o lorde demônio, Juiblex ergue-se em um cone tremulante de lodo estriado com veias negras e esverdeadas. Olhos vermelhos sinistros flutuam dentro do corpo gelatinoso, enquanto pseudópodes de gosma pingando chicoteiam avidamente qualquer criatura que eles consigam alcançar.

Lolth

A Rainha Demoníaca das Aranhas é a matrona maligna dos drow. Cada pensamento seu é tocado por malícia e a profundidade da sua perversidade pode surpreender até mesmo sua mais fiel sacerdotisa. Ela orienta seus fiéis enquanto tece tramas dos mundos do Plano Material, esperando pelo momento em que suas adeptas drow trarão esses mundos para o seu controle.

Lolth tem a aparência de uma flexível e arrogante drow matriarca quando ela se manifesta para suas seguidoras no reino mortal, o que ela faz com rara frequência. Quando um batalha se inicia – ou se ela tiver uma razão para lembrar suas seguidoras de que devem temê-la – a parte inferior do corpo de Lolth se transforma em uma enorme aranha demoníaca, com patas espinhadas e mandíbulas que podem partes os inimigos.

Orcus

Conhecido como o Príncipe Demônio dos Mortos-Vivos e o Senhor Sangrento, o lorde demônio Orcus é venerado pelos mortos-vivos e pelas criaturas vivas que canalizam o poder da morte-vida. Uma entidade introspectiva e niilista, Orcus anseia fazer do multiverso um lugar de morte e trevas, para sempre imutável, exceto por sua vontade. O Príncipe Demônio dos Mortos-Vivos é uma criatura suja e corpulenta, com um torso humanoide, poderosas pernas de bode e a cabeça dessecada de um carneiro. A parte superior do seu corpo ulceroso fede a doença, mas sua cabeça decadente e olhos vermelhos brilhantes parecem de uma criatura que já está morta. Grandes asas negras de morcego brotam de suas costas, provocando um mal cheiro no ar quando batem.

Orcus empunha um artefato malévolo conhecido como o *Cetro de Orcus*, um bastão similar a uma maça de obsidiana com um crânio humanoide na ponta. Ele cerca-se de mortos-vivos e criaturas vivas fora de seu controle são anátemas para ele.

Yeenoghu

Conhecido como Senhor Gnoll e a Besta da Carnificina, o lorde demônio Yeenoghu tem apetite por chacina e destruição sem sentido. Os gnolls são seus instrumentos mortais e ele os leva a cometer atrocidades cada vez maiores em seu nome. Deliciando-se com tristeza e desespero, o Senhor Gnoll anseia tornar o mundo em uma vastidão desértica em que os últimos gnolls sobreviventes irão se destruir pelo direito de banquetear-se dos mortos.

Yeenoghu tem a aparência de um enorme e assustador gnoll com uma crina de espinhos negros e olhos que queimam com chamas esmeralda. Sua armadura é uma miscelânea de escudos e peitorais adquiridos de seus oponentes caídos e decorado com as peles esfoladas desses oponentes. Yeenoghu pode convocar um mangual triplo que ele chama de *Açougueiro*, o qual ele empunha causando efeitos letais ou ergue girando no ar durante a batalha enquanto destroça seus inimigos com dentes e garras.

Outros Lordes Demônios

Ninguém sabe o número total de lordes demônios que permeiam o Abismo. Devido às profundezas infinitas desse plano, demônios poderosos constantemente ascendem a lordes demônios e caem com a mesma velocidade. Entre os lordes demônios cujo poder durou tempo suficiente para os demonologistas nomearem-nos estão Fraz-Urb'luu, o Príncipe da Enganação; Kostchtchie, o Príncipe da Ira; Pazuzu, Príncipe dos Reinos Aéreos Inferiores; e Zuggtmoy, Senhora dos Fungos.

Tipos de Demônio

Demonologistas organizaram a distribuição caótica de demônios em amplas categorias de poder conhecidas como tipos. A maioria dos demônios se encaixam em um dos seis tipos principais, onde os mais fracos categorizam-se como Tipo 1 e os mais fortes como Tipo 6. Os demônios fora dos seis tipos principais são categorizados como demônios menores e lordes demônios.

DEMÔNIOS POR TIPO

Tipo	Exemplos
1	barlgura, demônio das sombras, vrock
2	chasme, hezrou
3	glabrezu, yochlol
4	nalfeshnee
5	marilith
6	balor, goristro

BALOR

Figuras de maldade ancestral e terrível, balors comandam como generais sobre os exércitos demoníacos, almejando crescer em poder à medida que destroem quaisquer criaturas que se oponham a eles.

Empunhando um chicote flamejante e uma espada longa que canaliza o poder da tormenta, o poder de batalha de um balor é alimentado por ódio e raiva. Ele canaliza sua fúria demoníaca em seus espasmos mortais, sucumbindo em uma explosão de fogo que pode destruir até o mais resistente dos oponentes.

BARLGURA

O barlgura representa a selvageria e brutalidade do Abismo. Barlguras juntam-se em bandos para derrubar os inimigos mais resistentes, guardando troféus horrendos de suas vitorias e decorando seu território com tais objetos.

Um barlgura parece um orangotango poderoso com uma terrível fisionomia caída e presas saltando de sua mandíbula. Medindo pouco mais de 2,40 metros, ele possui ombros largos e pesa 325 quilos. Ele se move como um macaco pelo solo, mas escala com grande velocidade e agilidade.

CHASME

Esse demônio repugnante lembra o cruzamento indescritível de um humanoide com um mosquito. Um chasme se equilibra sobre quatro patas finas que podem se prender em paredes e tetos. Um zumbido precede a aproximação de um chasme, infligindo uma terrível letargia nos inimigos que fiquem expostos ao ataque.

Os modestos chasmes servem a mestres mais poderosos como interrogadores ou capatazes. Um chasme vive para distribuir tortura e punição, e tem um talento especial para detectar demônios que tenha desertado de seus senhores. Capturar e trazer de volta tais traidores permite que o chasme atormente a vítima sem medo de represálias.

DEMÔNIO DAS SOMBRAS

Quando o corpo de um demônio é destruído, mas o corruptor é impedido de se reformar no Abismo, sua essência, às vezes, toma uma forma vagamente física. Essas sombras demoníacas existem fora da hierarquia abissal padrão, já que sua criação resulta, na maioria das vezes, de magia mortal, não de transformação ou promoção.

Todas as sombras demoníacas desaparecem na escuridão e elas podem rastejar sem fazer barulho. Um demônio das sombras usa suas garras insubstanciais para banquetear-se de suas vítimas, saboreando de suas memórias e bebendo de suas dúvidas. A luz plena oprime esse corruptor e mostra sua forma distinta, que é uma mancha de escuridão em forma de criatura humanoide alada cuja parte inferior do corpo segue até se tornar nada e cujas garras dilaceram a mente da vítima.

Natureza Sombria. Um demônio das sombras não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

DRETCH

Dretches estão entre os demônios mais fracos – criaturas repulsivas e auto aversivas condenadas a passar a eternidade num estado perpétuo de descontentamento. A baixa inteligência deles torna os dretches incapazes de qualquer coisa além das mais simples tarefas. No entanto, o que lhes falta em potencial, lhes sobra em pura maldade. Os dretches espremem-se em turbas, expressando seu descontentamento com um estrondo inquietante de gritos, rosnados e gemidos.

GLABREZU

Um glabrezu tem grande prazer em destruir os mortais através da tentação e essas criaturas estão dentre os poucos demônios que oferecem seus serviços para as criaturas tolas o bastante para invoca-los.

Apesar dos glabrezus serem devastadores em combate, eles preferem tentar suas vítimas para leva-las à ruína, usando poder ou riqueza como isca. Engajado em artimanha, trapaça e barganhas malignas, um glabrezu esconde riquezas que são usadas para cumprir promessas feitas a invocadores desatentos e mortais de vontade fraca. No entanto, caso sua tentativa de seduzir ou enganar falhar, um glabrezu tem a força para lutar e ganhar.

GORISTRO

O goristro lembra um minotauro abissal medindo mais de seis metros de altura. Quando sob o controle de um lorde demônio, os goristros são formidáveis maquinas de cerco vivas e bestas apreciadas. Goristros possuem uma astúcia preternatural quando andam por passagens labirínticas e corredores inconstantes, perseguindo inimigos em uma caçada terrível.

Um goristro brutamontes, às vezes, carrega um palanquim com demônios menores montados sobre seus ombros, muito parecido com elefantes carregando cavaleiros sobre suas costas.

HEZROU

Os hezrous servem como soldados de infantaria nas hordas demoníacas do Abismo. Apesar de serem fisicamente poderosos, eles são fracos de mente e os hezrous podem ser facilmente convencidos a se sacrificarem por demônios mais poderosos. Quando eles avançam para atacar no coração das forças inimigas, seu fedor terrível pode nausear até o mais vigoroso dos oponentes.

MANES

Almas de criaturas malignas que desceram para os Planos Inferiores são transformadas em manes – a forma mais baixa da espécie demoníaca. Esses corruptores miseráveis atacam qualquer não-demônio que verem e são chamados ao Plano Material por aqueles que buscam semear a morte e o caos.

Orcus, o Príncipe dos Mortos-Vivos, detêm o poder de transformar manes em monstros mortos-vivos, geralmente carniçais e sombras. Outros lordes demônios alimentam-se de manes, destruindo-os completamente. Do contrário, matar um manes faz com que ele se dissipe em uma nuvem fétida de vapor que se reforma em outro manes após um dia.

Nomes Verdadeiros de Demônios

Apesar de todos os demônios terem nomes comuns, cada lorde demônio e cada demônio de tipo 1 dos 6 possui um nome verdadeiro que ele guarda em segredo. Um demônio pode ser forçado a revelar seu nome verdadeiro se estiver enfeitiçado e dizem existir antigos pergaminhos e tomos com listas de nomes verdadeiros dos mais poderosos demônios.

Um mortal que descubra o nome verdadeiro de um demônio pode usar magia de invocação poderosa para convocar o demônio do Abismo e exercer certo grau de controle sobre ele. Porém, a maioria dos demônios trazidos ao Plano Material dessa forma fazem tudo que podem para causar estragos e semear discórdia e conflito.

Marilith

Terrível de se encarar, uma marilith tem a parte inferior do corpo de uma grande serpente e o torso superior de uma humanoide com seis braços.

Empunhando uma espada assustadora em cada uma de suas seis mãos, uma marilith é um oponente devastador ao qual poucos conseguem se comparar em batalha. Essas demonizas possuem mentes afiadas, um senso tático muito apurado e elas são capazes de liderar uma unidade de outros demônios em uma causa comum. As mariliths são, muitas vezes, encontradas como capitãs na vanguarda de uma horda demoníaca, onde elas abraçam qualquer oportunidade de investir na linha de frente da batalha.

Nalfeshnee

O nalfeshnee é um dos demônios mais grotescos – uma mistura corpulenta de gorila e javali medindo duas vezes à altura de um humano, com asas plumadas que parecem muito pequenas para o seu corpo inchado. Essas características brutais escondem uma inteligência e astúcia excepcionais.

Os nalfeshnees são devastadores em combate, usando suas asas para planar sobre as fileiras frontais e alcançar adversários vulneráveis que podem ser despachados com pouco esforço. Do meio da batalha, eles comandam telepaticamente os demônios menores abaixo, mesmo quando eles inspiram um sentimento de pavor que força seus oponentes a se dispersar e fugir.

Os nalfeshnees alimentam-se de ódio e desespero, mas eles desejam a carne humanoide, acima de tudo. Eles mantêm as suas despensas cheias de humanoides raptados do Plano Material, então devoram essas criaturas vivas durante elaborados banquetes. Considerando-se refinados e cultos, nalfeshnees usam talheres manchados e enferrujados durante o jantar.

Quasit

Os quasits infestam os Planos Inferiores. Fisicamente fracos, eles se mantêm às sombras para tramar travessuras e maldades. Demônios mais poderosos usam os quasits como espiões e mensageiros quando eles não os devoram ou os estraçalham para passar o tempo.

Um quasit pode assumir formas animais, mas sua verdadeira forma assemelha-se a um humanoide verde de 60 centímetros de altura com um rabo farpado e chifres. Os quasit tem garras nos pés e mãos e essas garras podem transmitir um veneno irritante. Ele prefere estar invisível quando ataca.

Vrock

Os vrocks são corruptores obtusos e caprichosos que vivem apenas para causar dor e carnificina. Um vrock se parece com um híbrido gigante de um humanoide e um abutre, seu corpo deformado, bestial e suas asas largas fedem a carniça.

Vrocks devoram carne humanoide sempre que podem, atordoando presas em potencial com um guincho ensurdecedor, então mergulham investindo com bico e garras. Os vrocks podem sacudir suas asas, liberando nuvens de esporos tóxicos.

Cobiçando coisas bonitas, os vrocks voltam-se uns contra os outros pela chance de reivindicar joias baratas ou pedras ornamentadas. Apesar do seu apego a tesouros, vrocks são difíceis de subornar, não vendo razão para barganhar quando eles podem simplesmente pegar o que querem do corpo de um possível barganhador.

Yochlol

As yochlols são as Serviçais de Lolth – extensões da vontade da Rainha Aranha dedicadas a agirem como espiãs, capatazes e agentes de vilania. Elas atendem sua deusa nos Fossos de Teias Demoníacas, mas Lolth, às vezes, envia as yochlols para o Plano Material para guardar seus templos e ajudar suas sacerdotisas mais devotadas. As yochlols não são criadas fora do reino de das Teias Demoníacas de Lolth e não servem nenhum lorde demônio, exceto sua rainha.

Fora do Abismo, uma yochlol pode assumir a aparência de uma drow ou aranha monstruosa para esconder sua forma demoníaca. Em sua verdadeira forma, a corruptora parece um pilar de limo amarelado com um único olho malévolo. Na sua forma verdadeira e de drow, o toque de uma yochlol carrega o mesmo veneno da mordida de sua forma de aranha.

Variação: Invocação de Demônios

Alguns demônios podem ter uma opção de ação que os permite invocar outros demônios.

Invocar Demônio (1/Dia). O demônio escolhe o que invocar e tenta uma invocação mágica.

- Um balor tem 50 por cento de chance de invocar 1d8 vrocks, 1d6 hezrous, 1d4 glabrezus, 1d3 nalfeshnees, 1d2 mariliths ou um goristro.
- Um barlgura tem 30 por cento de chance de invocar um barlgura.
- Um chasme tem 30 por cento de chance de invocar um chasme.
- Um glabrezu tem 30 por cento de chance de invocar 1d3 vrocks, 1d2 hezrous ou um glabrezu.
- Uma marilith tem 50 por cento de chance de invocar 1d6 vrocks, 1d4 hezrous, 1d3 glabrezus, 1d2 nalfeshnees ou uma marilith.
- Um nalfeshnee tem 50 por cento de chance de invocar 1d4 vrocks, 1d3 hezrous, 1d2 glabrezus ou um nalfeshenee.
- Um vrock tem 30 por cento de chance de invocar 2d4 dretches ou um vrock.
- Uma yochlol tem 50 por cento de chance de invocar uma yochlol.

Um demônio invocado aparece num espaço desocupado a até 18 metros do invocador, agindo como um aliado dele e não pode invocar outros demônios. Ele permanece por 1 minuto, até seu invocador morrer ou até seu invocador o dispensar com uma ação.

Balor

Corruptor Enorme (demônio), caótico e mau

Classe de Armadura 19 (armadura natural)
Pontos de Vida 262 (21d12 + 126)
Deslocamento 12 m, voo 24 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
26 (+8)	15 (+2)	22 (+6)	20 (+5)	16 (+3)	22 (+6)

Testes de Resistência For +14, Con +12, Sab +9, Car +12
Resistência a Dano elétrico, frio; concussão, cortante e perfurante de armas não-mágicas
Imunidade a Dano fogo, veneno
Imunidade a Condição envenenado
Sentidos visão verdadeira 36 m, Percepção passiva 13
Idiomas Abissal, telepatia 36 m
Nível de Desafio 19 (22.000 XP)

Armas Mágicas. Os ataques com armas do balor são mágicos.

Aura Flamejante. No começo de cada turno do balor, cada criatura a até 1,5 metro dele sofre 10 (3d6) de dano de fogo e objetos inflamáveis na aura que não estejam sendo vestidos ou carregados incendeiam. Uma criatura que toque o balor ou o atinja com um ataque corpo-a-corpo enquanto estiver a 1,5 metro dele, sofre 10 (3d6) de dano de fogo.

Espasmos de Morte. Quando um balor morre, ele explode e cada criatura a até 9 metros dele deve realizar um teste de resistência CD 20, sofrendo 70 (20d6) de dano de fogo se falhar na resistência ou metade desse dano se obtiver sucesso. A explosão incendeia objetos inflamáveis na área que não estejam sendo vestidos ou carregados e destrói as armas do balor.

Resistência à Magia. O balor possui vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Ataques Múltiplos. O balor realiza dois ataques: um com sua espada longa e um com seu chicote.

Espada Longa. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +14 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 21 (3d8 + 8) de dano cortante mais 13 (3d8) de dano elétrico. Se o balor atingir um acerto crítico, ele joga os dados de dano três vezes, ao invés de duas.

Chicote. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +14 para atingir, alcance 6 m, um alvo. *Acerto*: 15 (2d6 + 8) de dano cortante mais 10 (3d6) de dano de fogo e o alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Força CD 20 ou será puxado para 4,5 metros em direção do balor.

Teletransporte. O balor teletransporta-se magicamente, junto com todo o equipamento que esteja vestindo ou carregando, para até 36 metros de distância, num espaço desocupado, que ele possa ver.

Barlgura

Corruptor Grande (demônio), caótico e mau

Classe de Armadura 15 (armadura natural)
Pontos de Vida 68 (8d10 + 24)
Deslocamento 9 m, escalada 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	7 (–2)	14 (+2)	9 (–1)

Testes de Resistência Des +5, Con +6
Perícias Furtividade +5, Percepção +5
Resistência a Dano elétrico, fogo, frio
Imunidade a Dano veneno
Imunidade a Condição envenenado
Sentidos percepção às cegas 9 m, visão no escuro 36 m, Percepção passiva 15
Idiomas Abissal, telepatia 36 m
Nível de Desafio 5 (1.800 XP)

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração de uma barlgura é Sabedoria (CD de resistência de magia 13). Ele pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

1/dia cada: *constrição, força fantasmagórica*
2/dia cada: *disfarçar-se, invisibilidade* (pessoal apenas)

Descuidado. No começo do seu turno, o barlgura pode receber vantagem em todas as jogadas de ataque corpo-a-corpo que ele realizar durante esse turno, mas todas as jogadas de ataque contra ele tem vantagem até o início do seu próximo turno.

Salto em Corrida. O salto em distância de um barlgura é de 12 metros e seu salto em altura é de 6 metros quando ele realizar uma corrida antes.

Ações

Ataques Múltiplos. O barlgura realiza três ataques: um com sua mordida e dois com seus punhos.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +7 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 11 (2d6 + 4) de dano perfurante.

Punho. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +7 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 9 (1d10 + 4) de dano de concussão.

Chasme

Corruptor Grande (demônio), caótico e mau

Classe de Armadura 15 (armadura natural)
Pontos de Vida 84 (13d10 + 13)
Deslocamento 6 m, voo 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)

Testes de Resistência Des +5, Sab +5
Perícias Percepção +5
Resistência a Dano elétrico, fogo, frio
Imunidade a Dano veneno
Imunidade a Condição envenenado
Sentidos percepção às cegas 3 m, visão no escuro 36 m, Percepção passiva 15
Idiomas Abissal, telepatia 36 m
Nível de Desafio 6 (2.300 XP)

Escalada Aracnídea. O chasme pode escalar superfícies difíceis, incluindo andar de cabeça para baixo em tetos, sem precisar realizar um teste de habilidade.

Resistência à Magia. O chasme possui vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Zumbido. O chasme produz um zumbido terrível ao qual demônios são imunes. Qualquer outra criatura que começar seu turno a até 9 metros do chasme, deve ser bem sucedida em um teste de resistência de Constituição CD 12 ou cairá inconsciente por 10 minutos. Uma criatura que não puder ouvir o zumbido é automaticamente bem sucedida na resistência. O efeito na criatura acaba se ela sofrer dano ou se outra criatura realizar uma ação para jogar água benta nela. Se o teste de resistência de uma criatura for bem sucedido ou se o efeito terminar nela, ela fica imune ao zumbido pelas próximas 24 horas.

Ações

Picada. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura. *Acerto*: 16 (4d6 + 2) de dano perfurante mais 24 (7d6) de dano necrótico e o máximo de pontos de vida do alvo é reduzido num valor igual ao dano necrótico sofrido. Se esse efeito reduzir o máximo de pontos de vida de uma criatura a 0, a criatura morre. Essa redução no máximo de pontos de vida de uma criatura dura até a criatura terminar um descanso longo ou até ela ser afetada pela magia *restauração maior*.

Dretch

Corruptor Pequeno (demônio), caótico e mau

Classe de Armadura 11 (armadura natural)
Pontos de Vida 18 (4d6 + 4)
Deslocamento 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)	5 (–3)	8 (–1)	3 (–4)

Resistência a Dano elétrico, fogo, frio
Imunidade a Dano veneno
Imunidade a Condição envenenado
Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 9
Idiomas Abissal, telepatia 36 m (funciona apenas com criaturas que compreendam Abissal)
Nível de Desafio 1/4 (50 XP)

Ações

Ataques Múltiplos. O dretch realiza dois ataques: um com sua mordida e um com suas garras.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +2 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 3 (1d6) de dano perfurante.

Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +2 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 5 (2d4) de dano cortante.

Nuvem Fétida (1/Dia). Um gás esverdeado nojento se estende do dretch num raio de 3 metros. O gás se espalha, dobrando esquinas e sua área é de escuridão leve. Ela dura por 1 minuto ou até que um vento forte a disperse. Qualquer criatura que comece seu turno na área deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição CD 11 ou ficará envenenada até o início do próximo turno dela. Enquanto estiver envenenada dessa forma, o alvo só pode realizar uma ação ou uma ação bônus no seu turno, mas não ambas, e não pode realizar reações.

Glabrezu

Corruptor Grande (demônio), caótico e mau

Classe de Armadura 17 (armadura natural)
Pontos de Vida 157 (15d10 + 75)
Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	15 (+2)	21 (+5)	19 (+9)	17 (+3)	16 (+3)

Testes de Resistência For +9, Con +9, Sab +7, Car +7
Resistência a Dano elétrico, fogo, frio; concussão, cortante e perfurante de armas não-mágicas
Imunidade a Dano veneno
Imunidade a Condição envenenado
Sentidos visão verdadeira 36 m, Percepção passiva 13
Idiomas Abissal, telepatia 36 m
Nível de Desafio 9 (5.000 XP)

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração de um glabrezu é Inteligência (CD de resistência de magia 16). Ele pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

À vontade: *detectar magia, dissipar magia, escuridão*
1/dia cada: *confusão, palavra de poder atordoar, voo*

Resistência à Magia. O glabrezu possui vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Ataques Múltiplos. O glabrezu realiza quatro ataques: dois com suas pinças e dois com seus punhos. Alternativamente, ele pode realizar dois ataques com as pinças e conjurar uma magia.

Pinça. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +9 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 16 (2d10 + 5) de dano de concussão. Se o alvo for uma criatura Média ou menor, ela ficará agarrada (CD 15 para escapar). O glabrezu tem duas pinças, cada uma delas pode agarrar apenas um alvo.

Punhos. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +9 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 16 (2d4 + 2) de dano de concussão.

Goristro

Corruptor Enorme (demônio), caótico e mau

Classe de Armadura 19 (armadura natural)
Pontos de Vida 310 (23d12 + 161)
Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
25 (+7)	11 (+0)	25 (+7)	6 (–2)	13 (+1)	14 (+2)

Testes de Resistência For +13, Des +6, Con +13, Sab +7
Resistência a Dano elétrico, fogo, frio; concussão, cortante e perfurante de armas não-mágicas
Imunidade a Dano veneno
Imunidade a Condição envenenado
Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 17
Idiomas Abissal
Nível de Desafio 17 (18.000 XP)

Investida. Se o goristro se mover, pelo menos, 4,5 metros em linha reta até um alvo e então atingi-lo com um ataque de chifres no mesmo turno, o alvo sofre 38 (7d10) de dano perfurante extra. Se o alvo for uma criatura, ele deve ser bem sucedido num teste de resistência de Força CD 21 ou será empurrado 6 metros e caíra no chão.

Lembrança Labiríntica. O goristro pode lembrar perfeitamente de qualquer caminho que ele tenha feito.

Monstro de Cerco. O goristro causa o dobro do dano a objetos e estruturas.

Resistência à Magia. O goristro possui vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Ataques Múltiplos. O goristro realiza três ataques: dois com seus punhos e um com seu casco.

Punho. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +13 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 20 (3d8 + 7) de dano de concussão.

Casco. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +13 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 23 (3d10 + 7) de dano de concussão. Se o alvo for uma criatura, ele deve ser bem sucedido num teste de resistência de Força CD 21 ou cairá no chão.

Chifres. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +13 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 45 (7d10 + 7) de dano perfurante.

Hezrou

Corruptor Grande (demônio), caótico e mau

Classe de Armadura 16 (armadura natural)
Pontos de Vida 136 (13d10 + 65)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	17 (+3)	20 (+5)	5 (–3)	12 (+1)	13 (+1)

Testes de Resistência For +7, Con +8, Sab +4
Resistência a Dano elétrico, fogo, frio; concussão, cortante e perfurante de armas não-mágicas
Imunidade a Dano veneno
Imunidade a Condição envenenado
Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 11
Idiomas Abissal, telepatia 36 m
Nível de Desafio 8 (3.900 XP)

Fedor. Qualquer criatura que comece seu turno a até 3 metros do hezrou deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição CD 14 ou ficará envenenada até o início do próximo turno dela. Se obtiver sucesso na resistência, a criatura fica imune ao fedor do hezrou por 24 horas.

Resistência à Magia. O goristro possui vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Ataques Múltiplos. O hezrou realiza três ataques: um com sua mordida e dois com suas garras.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +7 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 15 (2d10 + 4) de dano perfurante.

Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +7 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 11 (2d6 + 4) de dano cortante.

Manes

Corruptor Pequeno (demônio), caótico e mau

Classe de Armadura 9
Pontos de Vida 9 (2d6 + 2)
Deslocamento 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	9 (–1)	13 (+1)	3 (–4)	8 (–1)	4 (–3)

Resistência a Dano elétrico, fogo, frio
Imunidade a Dano veneno
Imunidade a Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado
Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 9
Idiomas compreende Abissal mas não pode falar
Nível de Desafio 1/8 (25 XP)

Ações

Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +2 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 5 (2d4) de dano cortante.

Marilith

Corruptor Grande (demônio), caótico e mau

Classe de Armadura 18 (armadura natural)
Pontos de Vida 189 (18d10 + 90)
Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	20 (+5)	20 (+5)	18 (+4)	16 (+3)	20 (+5)

Testes de Resistência For +9, Con +10, Sab +8, Car +10
Resistência a Dano elétrico, fogo, frio; concussão, cortante e perfurante de armas não-mágicas
Imunidade a Dano veneno
Imunidade a Condição envenenado
Sentidos visão verdadeira 36 m, Percepção passiva 13
Idiomas Abissal, telepatia 36 m
Nível de Desafio 16 (15.000 XP)

Armas Mágicas. Os ataques com armas da marilith são mágicos.
Resistência à Magia. A marilith possui vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Reativa. A marilith pode realizar uma reação em cada turno em um combate.

Ações

Ataques Múltiplos. A marilith realiza sete ataques: seis com suas espadas longas e um com sua cauda.

Espada Longa. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +9 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 13 (2d8 + 4) de dano cortante.

Cauda. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +9 para atingir, alcance 3 m, uma criatura. *Acerto*: 15 (2d10 + 4) de dano de concussão. Se o alvo for Médio ou menor, ele ficará agarrado (CD 19 para escapar). Até o agarrão acabar, o alvo está impedido, a marilith pode, automaticamente, atingir o alvo com sua cauda e a marilith não pode realizar ataques de cauda contra outros alvos.

Teletransporte. A marilith teletransporta-se magicamente, junto com todo o equipamento que esteja vestindo ou carregando, para até 36 metros de distância, num espaço desocupado, que ela possa ver.

Reações

Aparar. A marilith adiciona 5 à sua CA contra um ataque corpo-a-corpo que poderia atingi-la. Para tanto, a marilith deve poder ver o atacante e estar empunhando uma arma corpo-a-corpo.

Nalfeshnee

Corruptor Grande (demônio), caótico e mau

Classe de Armadura 18 (armadura natural)
Pontos de Vida 185 (16d10 + 96)
Deslocamento 6 m, voo 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	10 (+0)	22 (+6)	19 (+4)	12 (+1)	15 (+2)

Testes de Resistência Con +11, Int +9, Sab +6, Car +7
Resistência a Dano elétrico, fogo, frio; concussão, cortante e perfurante de armas não-mágicas
Imunidade a Dano veneno
Imunidade a Condição envenenado
Sentidos visão verdadeira 36 m, Percepção passiva 11
Idiomas Abissal, telepatia 36 m
Nível de Desafio 13 (10.000 XP)

Resistência à Magia. O nalfeshnee possui vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Ataques Múltiplos. O nalfeshnee usa seu Nimbo de Pavor se puder. Então ele realiza três ataques: um com sua mordida e dois com suas garras.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +10 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 32 (5d10 + 5) de dano perfurante.

Garra. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +10 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 15 (3d6 + 5) de dano cortante.

Nimbo de Pavor (Recarrega 5–6). O nalfeshnee magicamente emite uma luz cintilante, multicolorida. Cada criatura a até 4,5 metros dele, que puder ver a luz, deve ser bem sucedido num teste de resistência de Sabedoria CD 15 ou ficará amedrontada por 1 minuto. Uma criatura pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos seus turno, terminando o efeito se for bem sucedida. Se o teste de resistência de uma criatura for bem sucedido ou se ela terminar o efeito nela, a criatura fica imune ao Nimbo de Pavor do nalfeshnee pelas próximas 24 horas.

Teletransporte. O nalfeshnee teletransporta-se magicamente, junto com todo o equipamento que esteja vestindo ou carregando, para até 36 metros de distância, num espaço desocupado, que ele possa ver.

VARIAÇÃO: FAMILIAR QUASIT

Conjuradores mortais interessados em familiares extraplanares acham os quasits fáceis de invocar e ansiosos para servir. O quasit faz o papel do servo bajulador. Ele serve bem ao seu mestre, mas ele leva o mortal a realizar atos cada vez mais caóticos e malignos. Tais quasits tem a seguinte característica.

Familiar. O quasit pode servir a outra criatura como um familiar, formando um vínculo telepático com um mestre voluntário. Quando ambos estiverem ligados, o mestre pode sentir o que o quasit sente, contanto que eles estejam a até 1,5 quilômetro um do outro. Enquanto o quasit estiver a até 3 metros de seu mestre, o mestre partilha da Resistência à Magia do quasit. A qualquer momento e por qualquer razão, o quasit pode acabar com seu serviço como familiar, acabando com o vínculo telepático.

QUASIT

Corruptor Miúdo (demônio, metamorfo), caótico e mau

Classe de Armadura 13
Pontos de Vida 7 (3d4)
Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
5 (–3)	17 (+3)	10 (+0)	7 (–2)	10 (+0)	10 (+0)

Perícias Furtividade +5
Resistência a Dano frio, fogo, elétrico; concussão, cortante e perfurante de armas não-mágicas
Imunidade a Dano veneno
Sentidos visão no escuro 36 m Percepção passiva 10
Idiomas Abissal, Comum
Nível de Desafio 1 (200 XP)

Metamorfo. O quasit pode usar sua ação para se metamorfosear nas formas de besta de um morcego (deslocamento 3 m, voo 12 m), centopeia (12 m, escalada 12 m) ou sapo (12 m, natação 12 m), ou em sua forma de demônio. Suas estatísticas são as mesmas em todas as formas, no entanto, seu ataque é diferente em algumas delas. Qualquer equipamento carregado não será transformado. Se for morto, o quasit volta a sua forma de demônio.

Resistência à Magia. O quasit tem vantagem em testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

AÇÕES

Assustar (1/dia). Uma criatura, à escolha do quasit, a até 6 metros dele, deve ser bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria CD 10 ou ficará amedrontada por 1 minuto. O alvo pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos seus turnos, com desvantagem se o quasit estiver em sua linha de visão, terminando o efeito prematuramente se obtiver sucesso.

Garras (Mordida em Forma de Besta). *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 5 (1d4 + 3) de dano perfurante. Se o alvo por uma criatura, ela deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição CD 10 ou sofrerá 5 (2d4) de dano de veneno e ficará envenenado por 1 minuto. A criatura pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos seus turnos, terminando o efeito prematuramente se obtiver sucesso.

Invisibilidade. O quasit fica invisível até ele atacar, usar Assustar ou sua concentração acabar. Qualquer coisa que o quasit invisível estiver carregando ou vestindo fica invisível contanto que permaneça em contato com ele.

Demônio das Sombras

Corruptor Médio (demônio), caótico e mau

Classe de Armadura 13
Pontos de Vida 66 (12d8 + 12)
Deslocamento 9 m, voo 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
1 (–5)	17 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)

Testes de Resistência Des +5, Car +4
Perícias Furtividade +7
Vulnerabilidade a Dano radiante
Resistência a Dano ácido, fogo, necrótico, trovejante; concussão, cortante e perfurante de armas não-mágicas
Imunidade a Dano elétrico, frio, veneno
Imunidade a Condição agarrado, caído, envenenado, exausto, impedido, paralisado, petrificado
Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 11
Idiomas Abissal, telepatia 36 m
Nível de Desafio 4 (1.100 XP)

Movimento Incorpóreo. O demônio pode se mover através de criaturas e objetos como se eles fossem terreno difícil. Ele sofre 5 (1d10) de dano de energia se terminar seu turno dentro de um objeto.

Sensibilidade à Luz. Enquanto estiver sob luz plena, o demônio tem desvantagem nas jogadas de ataque, assim como em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados a visão.

Furtividade Sombria. Enquanto estiver na penumbra ou escuridão, o demônio pode realizar a ação de Esconder-se com uma ação bônus.

Ações

Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura. *Acerto*: 10 (2d6 + 3) de dano psíquico ou, se a sombra tiver vantagem na jogada de ataque, 17 (4d6 + 3) de dano psíquico.

Vrock

Corruptor Grande (demônio), caótico e mau

Classe de Armadura 15 (armadura natural)
Pontos de Vida 104 (11d10 + 44)
Deslocamento 12 m, voo 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	15 (+2)	18 (+4)	8 (–1)	13 (+1)	8 (–1)

Testes de Resistência Des +5, Sab +4, Car +2
Resistência a Dano elétrico, fogo, frio; concussão, cortante e perfurante de armas não-mágicas
Imunidade a Dano veneno
Imunidade a Condição envenenado
Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 11
Idiomas Abissal, telepatia 36 m
Nível de Desafio 6 (2.300 XP)

Resistência à Magia. O vrock tem vantagem em testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Ataques Múltiplos. O vrock realiza dois ataques: um com seu bico e um com suas garras.

Bico. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 10 (2d6 + 3) de dano perfurante.

Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 14 (2d10 + 3) de dano cortante.

Esporos (Recarrega 6). Uma nuvem de esporos tóxicos, com 4,5 metros de raio, estende-se do vrock. Os esporos se espalham, dobrando esquinas. Cada criatura na área deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição CD 14 ou ficará envenenada. Enquanto estiver envenenado dessa forma, um alvo sofre 5 (1d10) de dano de veneno no início de cada um dos seus turnos. Um alvo pode repetir o teste de resistência em cada um dos seus turnos, terminando o efeito sobre si, se obtiver sucesso. Esvaziar um frasco de água benta no alvo também termina o efeito.

Guincho Atordoante (1/Dia). O vrock emite um grito horripilante. Cada criatura a até 6 metros dele, que puder ouvi-lo e que não seja um demônio, deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição CD 14 ou ficará atordoada até o final do próximo turno do vrock.

Yochlol

Corruptor Médio (demônio), caótico e mau

Classe de Armadura 15 (armadura natural)
Pontos de Vida 136 (16d8 + 64)
Deslocamento 9 m, escalada 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	14 (+2)	18 (+4)	13 (+1)	15 (+2)	15 (+2)

Testes de Resistência Des +6, Int +5, Sab +6, Car +6
Perícias Enganação +10, Intuição +6
Resistência a Dano elétrico, fogo, frio; concussão, cortante e perfurante de armas não-mágicas
Imunidade a Dano veneno
Imunidade a Condição envenenado
Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 12
Idiomas Abissal, Élfico, Subcomum
Nível de Desafio 10 (5.900 XP)

Andar na Teia. A yochlol ignora as restrições de movimento causadas por estar enredada.

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração de uma yochlol é Carisma (CD de resistência de magia 14). A yochlol pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

À vontade: *detectar pensamentos, teia*
1/dia: *dominar pessoa*

Metamorfo. A yochlol pode usar sua ação para se metamorfosear em uma forma semelhante a uma drow ou aranha gigante, ou voltar para sua verdadeira forma. Suas estatísticas são as mesmas em todas as formas. Qualquer equipamento vestido ou carregado não é transformado. Ela reverte para sua forma verdadeira quando morre.

Escalada Aracnídea. A yochlol pode escalar superfícies difíceis, incluindo andar de cabeça para baixo em tetos, sem precisar realizar um teste de habilidade.

Resistência à Magia. A yochlol possui vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Ataques Múltiplos. A yochlol realiza dois ataques corpo-a-corpo.

Pancada (Mordida em Forma de Aranha). *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +6 para atingir, alcance 1,5 m (3 m em forma de demoniza), um alvo. *Acerto*: 5 (1d6 + 2) de dano de concussão (perfurante em forma de aranha) mais 21 (6d6) de dano de veneno.

Forma de Névoa. A yochlol se transforma em uma névoa tóxica ou reverte a sua forma verdadeira. Qualquer equipamento vestido ou carregado também é transformado. Ela reverte a sua forma verdadeira se morrer.

Enquanto estiver na forma de névoa, a yochlol está incapacitada e não pode falar. Ela tem deslocamento de voo 9 m, pode planar e pode passar por qualquer espaço que não seja hermético. Ela tem vantagem em testes de resistência de Força, Destreza e Constituição e é imune a dano não-mágico.

Enquanto estiver na forma de névoa, a yochlol pode entrar no espaço de uma criatura e parar nele. Cada vez que essa criatura começar o turno no mesmo espaço da yochlol, ela deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição CD 14 ou ficará envenenada até o início do seu próximo turno. Enquanto estiver envenenado dessa forma, o alvo está incapacitado.

Devorador de Intelecto

Um devorador de intelecto assemelha-se a um cérebro ambulante protegido por uma cobertura rugosa e com um conjunto de pernas bestiais com garras. Essa aberração imunda se alimenta da inteligência de criaturas racionais, assumindo o controle do corpo de uma vítima em favor de seus mestres devoradores de mentes.

Criação Ilitide. Os devoradores de mentes geraram os devoradores de intelecto para servir como caçadores ambulantes do Subterrâneo. Criar um devorador de intelecto requer a remoção do cérebro de um escravo, submetendo-o a um terrível ritual. À medida que ele criar pernas, o cérebro torna-se um predador inteligente tão distorcido e maligno quanto seus mestres.

Mestres Mortais das Marionetes. Um devorador de intelecto consome a mente e memórias de uma criatura, então, tornando a o corpo do hospedeiro em uma marionete sob seu controle. Um devorador de intelecto, tipicamente, usa seu hospedeiro-marionete para atrair outros para os domínios do devorador de mentes para serem escravizados ou consumidos.

Devorador de Intelecto

Aberração Miúda, leal e mau

Classe de Armadura 12
Pontos de Vida 21 (6d4 + 6)
Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (–2)	14 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	11 (+0)	10 (+0)

Perícias Furtividade +4, Percepção +2
Resistência a Dano concussão, cortante e perfurante de armas não-mágicas
Imunidade a Condição cego
Sentidos percepção às cegas 18 m (cego além desse raio), Percepção passiva 12
Idiomas compreende o Dialeto Subterrâneo, mas não pode falar, telepatia 18 m
Nível de Desafio 2 (450 XP)

Detectar Senciência. O devorador de intelecto pode sentir a presença e localização de qualquer criatura a até 90 metros dele que possua Inteligência 3 ou maior, independentemente de barreiras interpostas, a não ser que a criatura esteja protegida pela magia *limpar a mente*.

Ações

Ataques Múltiplos. O devorador de intelecto realiza um ataque com suas garras e usa Devorar Intelecto.

Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 7 (2d4 + 2) de dano cortante.

Devorar Intelecto. O devorador de intelecto afeta uma criatura que ele possa ver a até 3 metros dele, e que possua um cérebro. O alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Inteligência CD 12 contra essa mágica ou sofrerá 11 (2d10) de dano psíquico. Também, no caso de um fracasso, role 3d6; Se o total igualar ou exceder o valor de Inteligência do alvo, esse valor é reduzido a 0. O alvo fica atordoado até recuperar, pelo menos, um ponto de Inteligência.

Ladrão de Corpo. O devorador de intelecto inicia uma disputa de Inteligência com um humanoide incapacitado a até 1,5 metro dele. Caso vença a disputa, o devorador de intelecto magicamente consome o cérebro do alvo, teletransportando-se para o crânio dele e tomando o controle do corpo do alvo. Enquanto estiver dentro de uma criatura, o devorador de intelecto tem cobertura total contra ataques e outros efeitos originados do lado de fora do hospedeiro. O devorador de intelecto mantem seus valores de Inteligência, Sabedoria e Carisma, assim como a capacidade de compreender o Dialeto Subterrâneo, sua telepatia e suas características. No mais, ele adota as estatísticas do alvo. Ele sabe tudo que a criatura sabe, incluindo magias e idiomas.

Se o corpo do hospedeiro cair a 0 pontos de vida, o devorador de intelecto é obrigado a sair. A magia *proteção contra o bem e mal* conjurada num corpo impele o devorador de intelecto para fora. O devorador de intelecto também é forçado a sair se o alvo recuperar seu cérebro devorado por meio de um *desejo*. Ao gastar 1,5 metro do seu deslocamento, o devorador de intelecto pode, voluntariamente, sair do corpo, teletransportando-se para um espaço desocupado a 1,5 metro dele. O corpo então, morre, a não ser que seu cérebro seja restaurado em 1 rodada.

Devorador de Mentes

Devoradores de mentes, também chamados de ilitides, são o flagelo das criaturas racionais em incontáveis mundos. Tiranos psiônicos, escravistas e viajantes interdimensionais, eles são pérfidos mentores que ceifaram raças inteiras para seus próprios fins distorcidos. Quatro tentáculos serpenteiam de suas cabeças de polvo, flexionando-se em antecipação faminta quando criaturas racionais estão próximas.

Em eras passados, os ilitides controlavam impérios espalhados por muitos mundos. Eles subjugavam e, consequentemente perverteram, raças inteiras de escravos humanoides, incluindo os githyanki e os githzerai, os grimlocks e os kuo-toa. Unidos por uma consciência coletiva, as tramas ilitides são tão abrangentes e malignas quanto suas mentes insondáveis podem conceber.

Desde a queda de seus impérios, ilitides reunidos no Plano Material tem residido no Subterrâneo.

Comandantes Psiônicos. Devoradores de mentes possuem poderes psiônicos que permite a eles controlar as mentes de criaturas como trogloditas, grimlocks, quaggoths e ogros. Os ilitides preferem se comunicar por telepatia e usam sua telepatia quando emitem comandos aos seus escravos.

Quando um ilitide encontra uma forte resistência, ele evita o combate inicial à medida que ordena aos seus escravos que ataquem. Como extensões físicas dos pensamentos do ilitide, esses escravos interpõem-se entre o devorador de mentes e seus inimigos, sacrificando suas vidas para que seu mestre possa escapar.

Colônias de Mente Coletivas. Devoradores de mentes solitários são como bastardos e párias. A maioria dos ilitides pertencem a uma colônia de devoradores de mentes irmãos, devotados a um cérebro ancião – um maciço ser em forma de cérebro que reside em uma piscina de salmoura próximo do centro da comunidade de devoradores de mentes. Dessa piscina, um cérebro ancião, telepaticamente, decreta seus desejos a cada devorador de mentes individual a até sete quilômetros e meio dele, para tanto, ele é capaz de manter múltiplas conversas mentais ao mesmo tempo.

Fome da Mente. Os ilitides subsistem do cérebro de humanoides. O cérebro prove as enzimas, hormônios e energia psíquica necessárias para que eles sobrevivam. Um ilitide saudável, com uma dieta rica em cérebros, secreta um fino muco lustroso que cobre sua pele cor de malva.

Um ilitide experimenta uma euforia enquanto devora o cérebro de um humanoide, junto com suas memórias, personalidade e medos mais íntimos. Os devoradores de mentes irão, às vezes, colher um cérebro ao invés de devora-lo, usando-o como parte de algum experimento alienígena ou transformando-o em um devorador de intelecto.

Devorador de Mentes

Aberração Média, leal e mau

Classe de Armadura 15 (peitoral)
Pontos de Vida 71 (13d8 + 13)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	19 (+4)	17 (+3)	17 (+3)

Testes de Resistência Int +7, Sab +6, Car +6
Perícias Arcanismo +7, Enganação +6, Furtividade +4, Intuição +6, Percepção +6, Persuasão +6
Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 16
Idiomas Dialeto Subterrâneo, Subcomum, telepatia 36 m
Nível de Desafio 7 (2.900 XP)

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração do devorador de mentes é Inteligência (CD de resistência de magia 15). Ele pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de quaisquer componentes:

À vontade: *detectar pensamentos, levitação*
1/dia cada: *dominar monstro, viagem planar* (pessoal apenas)

Resistência à Magia. O devorador de mentes possui vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Tentáculos. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +7 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura. *Acerto*: 15 (2d10 + 4) de dano psíquico. Se o alvo for Médio ou menor, ele está agarrado (CD 15 para escapar) e deve ser bem sucedido em um teste de resistência de Inteligência CD 15 ou ficará atordoado até esse agarrão acabar.

Extrair Cérebro. *Corpo-a-Corpo com Arma*: +7 para atingir, alcance 1,5 m, um humanoide incapacitado agarrado pelo devorador de mentes. *Acerto*: o alvo sofre 55 (10d10) de dano perfurante. Se esse dano reduzir os pontos de vida do alvo a 0, o devorador de mentes mata o alvo, extrai e devora seu cérebro.

Rajada Mental (Recarrega 5–6). O devorador de mentes, magicamente, emite energia psíquica num cone de 18 metros. Cada criatura na área deve ser bem sucedida num teste de resistência de Inteligência CD 15 ou sofrerá 22 (4d8 + 4) de dano psíquico e ficará atordoada por 1 minuto. Uma criatura pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos seus turnos, terminando o efeito nela se obtiver sucesso.

Qualith

Nas raras ocasiões que os devoradores de mentes precisam escrever alguma coisa, eles o fazem em Qualith. Esses sistema de escrita tátil (similar ao braile) é lido através dos tentáculos do ilitide. O Qualith é escrito em quatro linhas de estrofes e é tão alienígena em sua construção que não-ilitides devem recorrer a magia para discernir seu sentido. Embora o Qualith possa ser usado para manter registros, ilitides, na maioria das vezes, usam-no para marcar portais ou outras superfícies com avisos ou instruções.

Variação: Devoradores de Mentes Arcanistas

Alguns poucos devoradores de mentes suplementam seus poderes psiônicos com magias arcanas. No entanto, eles são considerados como desviantes pelos seus pares ilitides e, geralmente são evitados. Um devorador de mentes arcanista tem nível de desafio 8 (3.900 XP) e o seguinte traço.

Conjuração. O devorador de mentes é um conjurador de 10° nível. Sua habilidade de conjuração é Inteligência (CD de resistência de magia 15, +7 para atingir com ataques com magia). Ele possui as seguintes magias de mago preparadas:

Truques (à vontade): *globos de luz, mãos mágicas, proteção contra lâminas, toque chocante*
1° nível (4 espaços): *detectar magia, disfarçar-se, escudo arcano, sono*
2° nível (3 espaços): *invisibilidade, nublar, raio do enfraquecimento*
3° nível (3 espaços): *clarividência, enviar mensagem, relâmpago*
4° nível (3 espaços): *confusão, terreno alucinógeno*
5° nível (2 espaços): *muralha de energia, telecinésia*

DIABOS

Diabos personificam a tirania, com uma sociedade totalitária dedicada a dominação da vida mortal. A sombra dos Nove Infernos de Baator estende-se muito além do multiverso, e Asmodeu, o senhor sombrio de Nessus, ambiciona subjugar o cosmo para satisfazer sua sede de poder. Para tanto, ele deve continuamente expandir seus exércitos infernais, enviando seus servos para o reino mortal para corromper as almas das quais novos diabos são criados.

Senhores da Tirania. Diabos vivem para conquistar, escravizar e oprimir. Eles tem um prazer sádico em exercer autoridade sobre os fracos e, qualquer criatura que desafie a autoridade de um diabo enfrenta uma punição rápida e cruel. Cada interação é uma oportunidade para um diabo mostrar seu poder e todos os diabos tem uma compreensão apurada de como usar e abusar desse poder.

Os diabos conhecem as fraquezas que afligem os mortais inteligentes e eles usam esse conhecimento para levar os mortais à tentação e trevas, transformando as criaturas em escravos de sua própria corrupção. Os diabos no Plano Material usam sua influência para manipular governantes humanoides, eventualmente levando-os a realizar ações tirânicas.

Obediência e Ambição. Em conformidade com sua tendência leal, os diabos obedecem mesmo quando eles invejam ou detestam seus superiores, sabendo que sua obediência será recompensada. A hierarquia dos Nove Infernos depende dessa lealdade inabalável, sem a qual esse plano corruptor se tornaria tão anárquico quanto o Abismo.

Ao mesmo tempo, ela está na natureza dos diabos para maquinar, criando neles um desejo de comandar que eclipsa o contentamento deles em serem subordinados. Essa ambição singular é ainda mais forte dentre os arquidiabos apontados por Asmodeu para governar as nova camadas dos Nove Infernos. Esses corruptores de alta patente são os únicos diabos que sempre provam do verdadeiro poder, do qual eles precisam como a mais doce ambrosia.

Negociantes das Trevas e Traficantes de Almas. Os diabos estão confinados aos Planos Inferiores, mas eles podem viajar além desses planos por meio de portais ou poderosa mágica de invocação. Eles amam barganhar com mortais que buscam ganhar algum benefício ou prêmio, mas um mortal que faça tais barganhas deve ser prudente. Diabos são negociantes astutos e, possivelmente, impiedosos na aplicação dos termos de um acordo. Além disso, um contrato com até mesmo o menos dos diabos é aplicado pela vontade de Asmodeu. Qualquer criatura mortal que quebrar um contrato desse, tem sua alma confiscada instantaneamente, sendo subtraída para os Nove Infernos.

Possuir a alma da criatura é possuir controle absoluto sobre essa criatura e, a maioria dos diabos não aceitarão qualquer outra moeda de troca por seus poderes e bênçãos diabólicos que eles possam oferecer. Uma alma normalmente é confiscada quando um mortal more naturalmente, já que os diabos são imortais e podem esperar anos para que um contrato se concretize. Se um contrato permitir que um diabo reivindique uma alma mortal antes da morte, ele pode, instantaneamente, retornar aos Nove Infernos com a alma em sua posse. Apenas a intervenção divina pode libertar uma alma após um diabo tê-la reivindicado.

A Hierarquia Infernal

Os Nove Infernos possuem uma rígida hierarquia que define cada aspecto de sua sociedade. Asmodeu é o governante supremo de todos os diabos e, a única criatura nos Nove Infernos com os poderes de um deus menor. Adorado no Plano Material, Asmodeu inspira os cultos de humanoides malignos que levam seu nome. Nos Nove Infernos, ele comanda cortes de senhores das profundezas generais, que, por sua vez, comandam legiões de subordinados.

Um tirano supremo, um enganador brilhante e um mestre da sutileza, Asmodeu protege seu trono ao manter seus amigos perto e seus inimigos ainda mais perto. Ele delega muitos assuntos de governo a senhores das profundezas e arquidiabos menores que fazem parta da burocracia infernal dos Nove Infernos, mesmo quando ele sabe que esses poderosos diabos conspiram para usurpar o Trono de Baator do qual ele governa. Asmodeu elege os arquidiabos e ele pode despojar qualquer membro da hierarquia infernal do cargo e posição quando ele desejar.

Se morrer fora dos Nove Infernos, um diabo desaparece em uma nuvem de fumaça sulfurosa e se dissolve numa poça de pus, instantaneamente retornando para sua camada natal, onde ele se reforma com força total. Os diabos que morrem nos Nove Infernos são destruídos para sempre – um destino que o próprio Asmodeu teme.

Arquidiabos. Os arquidiabos incluem todos os governantes atuais e os depostos dos Nove Infernos (veja a tabela Camadas e Lordes dos Nove Infernos), assim como os duques e duquesas que possuem cortes neles, que atendem-nos como conselheiros e esperam para suplanta-los. Cada arquidiabos é um ser único cuja aparência reflete sua natureza maligna em particular.

Diabos Maiores. Os diabos maiores incluem senhores das profundezas, erínias, diabos de chifres e diabos do gelo que comandam os demônios menores e assistem os arquidiabos.

Diabos Menores. Os diabos menores incluem numerosas fileiras de corruptores, incluindo os diabretes, diabos das correntes, diabos dos espinhos, diabos barbados, diabos farpados e diabos dos ossos.

Lêmures. A forma mais inferior de diabo, os lêmures são as almas atormentadas e distorcidas de mortais malignos e corruptos. Um lêmure morto nos Nove Infernos é permanentemente destruído caso seja morto com uma arma abençoada ou caso seu corpo disforme seja aspergido com água benta antes que ele possa retornar à vida.

Promoção e Rebaixamento. Quando a alma de um mortal maligno mergulha nos Nove Infernos, ela toma a forma de um desprezível lêmure. Os arquidiabos e diabos maiores tem o poder de promover lêmures a diabos menores. Arquidiabos pode promover diabos menores a diabos maiores e, apenas Asmodeu pode promover diabos maiores a posição de arquidiabo. Essa promoção diabólica invoca uma breve e dolorosa transformação, pela qual as memórias do diabo passam intactas de uma forma para a seguinte.

Promoções de baixo nível geralmente são baseadas em necessidade, como quando um senhor das profundezas promove lêmures em diabretes para ganhar espiões invisíveis sob seu comando. Promoções de alto nível são, na maioria das vezes, baseadas em mérito, como quando um diabo dos ossos que se sobressaia em batalha é transformado em um diabo de chifres por um arquidiabos a quem ele serve. Um diabo raramente é promovido em mais de um degrau de uma vez na hierarquia de formas infernais.

O rebaixamento é a punição habitual por falha ou desobediência entre os diabos. Arquidiabos e diabos maiores podem rebaixar um diabo menor em um lêmure, o qual perde todas as suas memórias de sua existência anterior. Um arquidiabo pode rebaixar um diabo maior para a posição de diabo menor, porém, diabos rebaixados mantem suas memórias – e podem buscar vingança caso a severidade do rebaixamento seja exagerada.

Nenhum diabo pode promover ou rebaixar outro diabo que não tenha lhe jurado fidelidade, impedindo arquidiabos rivais de rebaixar os servos mais poderosos uns dos outros. Já que todos os diabos juram fidelidade a Asmodeu, ele pode rebaixar livremente qualquer outro diabo, transformando-o na forma infernal que desejar.

Hierarquia Infernal

1. lêmure

Diabos menores

2. Diabrete
3. Diabo dos espinhos
4. Diabo barbado
5. Diabo farpado
6. Diabo das correntes
7. Diabo dos ossos

Diabos maiores

8. Diabo de chifres
9. Erínia
10. Diabo do gelo
11. Senhor das profundezas

Arquiduques

12. Duque ou duquesa
13. Arquiduque ou arquiduquesa

Nomes Verdadeiros de Diabos e Talismãs

Apesar de todos os diabos terem nomes comuns, cada diabo de posição acima do lêmure possui um nome verdadeiro que ele guarda em segredo. Um diabo pode ser forçado a revelar seu nome verdadeiro se estiver enfeitiçado e dizem existir antigos pergaminhos e tomos com listas de nomes verdadeiros de certos diabos.

Um mortal que descubra o nome verdadeiro de um diabo pode usar magia de invocação poderosa para convocar o diabo dos Nove Infernos obrigado a servir. A obrigação também pode ser realizada com a ajuda de um talismã diabólico. Cada uma dessas relíquias ancestrais é inscrita com o nome verdadeiro de um diabo que ela controla e é banhada no sangue de um sacrifício digno – geralmente alguém amado pelo criador – quando criada.

Independente de como foi invocado, um diabo trazido ao Plano Material geralmente ressente por ter sido obrigado a servir. Portanto, o diabo aproveita cada oportunidade de corromper seu invocador para que a alma dele termine nos Nove Infernos. Apenas diabretes estão verdadeiramente dispostos a serem invocados, e eles facilmente comprometem-se em servir como familiares de invocadores, mas eles ainda fazem o possível para corromper aqueles que o invocaram.

Os Nove Infernos

Os Nove Infernos são um único plano compreendendo nove camadas separadas (veja a tabela Camadas e Lordes dos Nove Infernos). As oito primeiras camadas são governadas por arquidiabos que respondem ao maior arquidiabos de todos: Asmodeu, o Arquiduque de Nessus, a nona camada. Para chegar a mais profunda camada dos Nove Infernos, deve-se passar por todas as oito camadas acima, em ordem. O meio mais rápido de fazê-lo é através do Rio Estige, que imerge cada vez mais fundo à medida que flui de uma camada para a seguinte. Apenas os aventureiros mais corajosos podem suportar o tormento e horror dessa jornada.

Variação: Invocação de Diabos

Alguns diabos podem ter uma opção de ação que os permite invocar outros diabos.

Invocar Diabo (1/Dia). O diabo escolhe o que invocar e tenta uma invocação mágica.

- Um **diabo barbado** tem 30 por cento de chance de invocar um diabo barbado.
- Um **diabo de chifres** em 30 por cento de chance de invocar um diabo de chifres.
- Um **diabo do gelo** tem 60 por cento de chance de invocar um diabo do gelo.
- Um **diabo dos ossos** tem 40 por cento de chance de invocar 2d6 diabos dos espinhos ou um diabo dos ossos.
- Um **diabo farpado** tem 30 por cento de chance de invocar um diabo farpado.
- Uma **erínia** tem 50 por cento de chance de invocar 3d6 diabos dos espinhos, 1d6 diabos barbados ou uma erínia.
- Um **senhor das profundezas** invoca 2d4 diabos barbados, 1d4 diabos farpados ou uma erínia sem chance de falha.

Um diabo invocado aparece num espaço desocupado a até 18 metros do invocador, agindo como um aliado dele e não pode invocar outros diabos. Ele permanece por 1 minuto, até seu invocador morrer ou até seu invocador o dispensar com uma ação.

Diabo Barbado (Barbazu)

Diabos barbados servem os arquidiabos como tropas de choque, lutando ombro a ombro e festejando a gloria da batalha. Eles respondem com violência a qualquer desrespeito, real ou imaginário, regozijando-se de violência à medida que suas glaives infernais com dentes de serra escavam um caminho através de seus oponentes.

Diabo das Correntes (Kyton)

Esses corruptores ameaçadores vestem correntes como uma mortalha. Guiando diabos menores ante ele som seu olhar assustador, um diabo das correntes anima as correntes que cobrem seu corpo assim como correntes inanimadas próximas, das quais brotam ganchos, lâminas e cravos para eviscerar inimigos.

Diabos das correntes agem como carcereiros e torturadores sádicos nos reinos infernais, saboreando a dor como modo de vida para infligi-la em outros. Eles são convocados para atormentar as almas mortais aprisionadas nos Nove Infernos, infligindo sua fúria sádica nos lêmures repugnantes nos quais essas almas se manifestam.

Diabo de Chifres (Malebranche)

Diabos de chifres são preguiçosos ao ponto da beligerância e relutantes em se colocar no caminho do perigo. Além disso, eles odeiam e temem qualquer criatura mais forte que eles. Quando eles são provocados ou hostilizados o suficiente, a fúria desses corruptores pode ser aterrorizante.

Um malebranche é tão alto quanto um ogro e estão revestidos por escamas tão duras quanto o ferro. A infantaria aérea das legiões infernais, os diabos de chifres seguem ordens ao pé da letra. Suas enormes asas e vastos chifres criam uma presença intimidadora à medida que eles caem do céu e atacam com garfos mortais e chicotadas com a cauda.

Diabo do Gelo (Gelugon)

Encontrados com mais frequência nas frias camadas de Estigia e Cánia, os diabos do gelo servem como comandantes dos exércitos infernais nos Nove Infernos, atormentando diabos menores como uma válvula de escape para sua raiva e ressentimento. Cobiçando o poder dos seus superiores senhores das profundezas. Diabos do gelo trabalham por promoção incessantemente, chacinando seus inimigos nos Nove Infernos e reivindicando o máximo de almas que puderem para os seus mestres arquidiabos.

Lembrando um inseto bípede gigante, um diabo do gelo possui mãos e pés com garras, poderosas mandíbulas e uma longa cauda coberta por espinhos afiados como navalhas. Alguns carregam lanças farpadas pelas quais o toque gelado pode deixar um oponente totalmente indefeso em combate.

Diabo dos Ossos (Osyluth)

Guiados pelo ódio, cobiça e inveja, diabos dos ossos agem como capatazes cruéis nos Nove Infernos. Eles colocam os diabos mais fracos para trabalhar, tendo um prazer especial em ver corruptores que os desafiam serem rebaixados. Ao mesmo tempo, eles almejam a promoção e tem uma inveja profunda dos seus superiores, tentando bajular, embora fazer isso os irrite.

Um diabo dos ossos parece um humanoide descascado, com pele seca esticada ao longo de sua estrutura óssea. Ele possui uma assustadora cabeça de caveira, um rabo de escorpião e um odor terrível de decomposição ergue-se no ar a sua volta. Apesar de serem devastadores em combate com suas garras, os diabos dos ossos também empunham armas de haste feitas de ossos, as quais eles usam para subjugar seus inimigos antes de atingi-los com suas caudas venenosas.

Diabo dos Espinhos (Spinagon)

Menores que a maioria dos outros diabos, spinagons agem como mensageiros e espiões para diabos maiores e arquidiabos. Eles são os olhos e ouvidos dos Nove Infernos e, mesmo corruptores que desprezam a frágil ameaça de um diabo dos espinhos, os tratam com um pouco de respeito.

O corpo e cauda de um diabo dos espinhos são cobertos de espinhos e eles conseguem usar suas caudas espinhosas como armas à distância. Os espinhos explodem em chamas ao impacto.

Quando não estão entregando mensagens ou coletando inteligência, os diabos dos espinhos servem nas legiões infernais com artilharia aérea, sobrepujando de sua relativa fraqueza ao se juntarem em turbas para subjugar seus oponentes. Embora anseiem por promoção e poder, os diabos dos espinhos são covardes por natureza e eles rapidamente se dispersarão se uma luta se voltar contra eles.

Diabo Farpado (Hamatula)

Criaturas de ganância e desejo desenfreados, diabos farpados agem como guardas dos habitantes mais poderosos dos Nove Infernos e de seus cofres. Lembrando um humanoide alto coberto por farpas, espinhos e ganchos, um diabo farpado possui olhos brilhantes que

estão sempre vigilantes a objetos e criatura que podem clamar por isso. Esses corruptores acolhem qualquer chance de lutar quando a vitória promete recompensas.

Diabos barbados são conhecidos por uma prontidão que os torna difíceis de serem surpreendidos e eles realizam suas tarefas sem tédio ou distração. Eles usam suas garras afiadas como armas e arremessam bolas de chamas nos oponentes que tentam fugir deles.

Diabrete

Diabretes são encontrados por todos os Planos Inferiores, entregando mensagens para seus mestres infernais, espionando rivais ou enganando e corrompendo mortais. Um diabrete irá servir orgulhosamente um mestre maligno de qualquer espécie, mas não se deve confiar que eles concluam tarefas com velocidade ou eficiência.

Um diabrete pode assumir formas animais à vontade, mas em seu estado natural ele se parece com um humanoide diminuto de pele avermelhada com rabo farpado, pequenos chifres e asas de couro. Ele ataca enquanto invisível, golpeando com seu ferrão venenoso.

Erínia

Os mais belos e atraentes dentre todos os diabos menores e maiores, as erínias são guerreiras violentas e disciplinadas. Descendo dos céus, elas trazem morte rápida às criaturas que tenha injustiçado seus mestres ou desafiado os decretos de Asmodeu. As erínias parecem com humanoides, com corpos esculturais e grandes asas plumadas. A maioria veste armaduras estilizadas, elmos com chifres e carregam espadas e arcos exóticos. Algumas poucas também usam *cordas de enredamento* para amarrar oponentes mais poderosos.

Lendas contam que as primeiras erínias foram anjos que caíram dos Planos Superiores devido à tentação ou crime. As erínias sempre estão dispostas a conseguir vantagem por serem confundidas com celestiais em suas missões de conquista e corrupção.

Lêmure

Um lêmure nasce quando uma alma mortal é distorcida pelo mal e banida para os Nove Infernos pela eternidade. O tipo de diabo mais baixo, os lêmures são repugnantes criaturas disformes condenadas a sofrer tormentos até serem promovidas a uma forma de diabo superior, na maioria das vezes um diabrete.

Um lêmure lembra uma massa derretida de carne com uma cabeça e torso vagamente humanoides. Uma expressão permanente de angustia toma conta de sua face, sua boca torpe balbucia, mesmo que ele não possa falar.

Senhor das Profundezas

Os incontestados senhores de quase todos os outros diabos, senhores das profundezas atendem aos arquiduques e arquiduquesas dos Nove Infernos e cumprem seus desejos. Esses poderosos diabos são os generais dos Nove Infernos, liderando as legiões infernais em batalha.

Com um senso de superioridade e direto inflados, senhores das profundezas formam uma aristocracia grotesca no reino infernal. Esses tiranos autoritários e manipuladores conspiram para eliminar qualquer coisa que fique entre eles e seus desejos, mesmo quando estão negociando as perigosas políticas circinais dos Nove Infernos.

Um senhor das profundezas é um monstro largo com uma cauda preênsil e enormes asas que ele envolve ao seu redor como um manto. Escamas rígidas cobrem seu corpo e seu estômago secreta um veneno que pode derrubar até a mais poderosa das criaturas mortais. Assustador em batalha, um senhor das profundezas escolhe os oponentes mais poderosos para um combate um contra um, demonstrando sua superioridade e uma arrogância que o impede de reconhecer qualquer chance de derrota.

Variação: Familiar Diabrete

Diabretes podem ser encontrados a serviço de conjuradores mortais, agindo como conselheiros, espiões e familiares. Um diabrete incita seu mestre a realizar atos malignos, sabendo que a alma do mortal é um prêmio que o diabrete reivindicar ao final. Diabretes mostram uma lealdade incomum por seus mestres e um diabrete pode ser bem perigoso se seu mestre for ameaçado. Tais diabretes possuem a seguinte característica.

Familiar. O diabrete pode fazer um contrato para servir a outra criatura como um familiar, formando um vínculo telepático com um mestre voluntário. Quando ambos estiverem ligados, o mestre pode sentir o que o diabrete sente, contanto que eles estejam a até 1,5 quilômetro um do outro. Enquanto o diabrete estiver a até 3 metros de seu mestre, o mestre partilha da Resistência à Magia do diabrete. Se o mestre violar os termos do contrato, o diabrete pode acabar com seu serviço como familiar, acabando com o vínculo telepático.

Camadas e Lordes dos Nove Infernos

Camada	Nome da Camada	Arquiduque ou Arquiduquesa	Governante Anterior	Habitantes Primitivos
1	Avernus	Zariel	Bel, Tiamat	Diabos dos Espinhos, diabretes, erínias
2	Dis	Dispater	–	Diabos barbados, diabos dos espinhos, diabretes, erínias
3	Minauros	Mamon	–	Diabos barbados, diabos das correntes, diabo dos espinhos, diabretes
4	Flegetonte	Belial e Fierna	–	Diabos barbados, diabos dos espinhos, diabos dos ossos, diabretes
5	Estigia	Levisto	Gerião	Diabos do gelo, diabos dos ossos, diabretes, erínias
6	Malebolgia	Glacia	Malagard, Moloque	Diabos barbados, diabos de chifres, diabos dos ossos, diabretes
7	Maladomini	Belzebu	–	Diabos barbados, diabos dos chifres, diabos dos ossos, diabretes
8	Cánia	Mefistófeles	–	Diabos do gelo, diabos dos chifres, diabretes, senhores do abismo
9	Nessus	Asmodeu	–	Todos os diabos

Diabo Farpado

Corruptor Médio (diabo), leal e mau

Classe de Armadura 15 (armadura natural)
Pontos de Vida 110 (13d8 + 52)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	17 (+3)	18 (+4)	12 (+1)	14 (+2)	14 (+2)

Testes de Resistência For +6, Con +7, Sab +5, Car +5
Perícias Enganação +5, Intuição +5, Percepção +8
Resistência a Dano frio; concussão, cortante e perfurante de armas não-mágicas que não sejam de prata
Imunidade a Dano fogo, veneno
Imunidade a Condição envenenado
Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 18
Idiomas Infernal, telepatia 36 m
Nível de Desafio 5 (1.800 XP)

Couro Farpado. No começo de cada um dos seus turnos, o diabo farpado causa 5 (1d10) de dano perfurante a qualquer criatura agarrando ele.

Resistência à Magia. O diabo possui vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Visão Diabólica. Escuridão mágica não impede a visão no escuro do diabo.

Ações

Ataques Múltiplos. O diabo realiza três ataques corpo-a-corpo: um com sua cauda e dois com suas garras. Alternativamente, ele pode usar seu Arremessar Chamas duas vezes.

Garra. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 6 (1d6 + 3) de dano perfurante.

Cauda. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 10 (2d6 + 3) de dano perfurante.

Arremessas Chamas. *Ataque à Distância com Magia*: +5 para atingir, distância 45 m, um alvo. *Acerto*: 10 (3d6) de dano de fogo. Se o alvo for um objeto inflamável que não esteja sendo vestido ou carregado, ele pega fogo.

Diabo Barbado

Corruptor Médio (diabo), leal e mau

Classe de Armadura 13 (armadura natural)
Pontos de Vida 52 (8d8 + 16)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	9 (–1)	11 (+0)	11 (+0)

Testes de Resistência For +5, Con +4, Sab +2
Resistência a Dano frio; concussão, cortante e perfurante de armas não-mágicas que não sejam de prata
Imunidade a Dano fogo, veneno
Imunidade a Condição envenenado
Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 10
Idiomas Infernal, telepatia 36 m
Nível de Desafio 3 (700 XP)

Resistência à Magia. O diabo possui vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Resolução. O diabo não pode ser amedrontado enquanto puder ver uma criatura aliada a até 9 metros dele.

Visão Diabólica. Escuridão mágica não impede a visão no escuro do diabo.

Ações

Ataques Múltiplos. O diabo realiza dois ataques: um com sua barba e um com sua glaive.

Barba. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura. *Acerto*: 6 (1d8 + 2) de dano perfurante e o alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição CD 12 ou ficará envenenado por 1 minuto. Enquanto estiver envenenado dessa forma, o alvo não pode recuperar pontos de vida. O alvo pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos turnos dele, terminando o efeito se for bem sucedido.

Glaive. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 9 (1d10 + 3) de dano cortante. Se o alvo for uma criatura diferente de um morto-vivo ou um constructo, ele deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição CD 12 ou perderá 5 (1d10) pontos de vida no início de cada turno dele devido a um ferimento infernal. Cada vez que o diabo atingir o alvo com esse ataque, o dano causado pelo ferimento aumenta em 5 (1d10). Qualquer criatura pode usar uma ação para estancar o ferimento com um teste bem sucedido de Sabedoria (Medicina) CD 12. O ferimento também se fecha se o alvo receber cura mágica.

Variação: Diabo dos Ossos com Arma de Haste

Alguns diabos dos ossos possuem as seguintes opções.

Ataques Múltiplos. O diabo realiza dois ataques: um com sua arma de haste com gancho e um com seu ferrão.

Arma de Haste com Gancho. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +8 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 17 (2d12 + 4) de dano perfurante. Se o alvo for uma criatura Enorme ou menor, ela fica agarrada (CD 14 para escapar). Até esse agarrão terminar, o diabo não pode usar sua arma de haste contra outro alvo.

Diabo dos Ossos

Corruptor Grande (diabo), leal e mau

Classe de Armadura 19 (armadura natural)
Pontos de Vida 142 (15d10 + 60)
Deslocamento 12 m, voo 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	16 (+3)	18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Testes de Resistência Int +5, Sab +6, Car +7
Perícias Enganação +7, Intuição +6
Resistência a Dano frio; concussão, cortante e perfurante de armas não-mágicas que não sejam de prata
Imunidade a Dano fogo, veneno
Imunidade a Condição envenenado
Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 12
Idiomas Infernal, telepatia 36 m
Nível de Desafio 9 (5.000 XP)

Resistência à Magia. O diabo possui vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Visão Diabólica. Escuridão mágica não impede a visão no escuro do diabo.

Ações

Ataques Múltiplos. O diabo realiza três ataques: dois com suas garras e um com seu ferrão.

Garra. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +8 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 8 (1d8 + 4) de dano cortante.

Ferrão. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +8 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 13 (2d8 + 4) de dano perfurante mais 17 (5d6) de dano de veneno e o alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição CD 14 ou ficará envenenado por 1 minuto. O alvo pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos turnos dele, terminando o efeito se for bem sucedido.

Diabo das Correntes

Corruptor Médio (diabo), leal e mau

Classe de Armadura 16 (armadura natural)
Pontos de Vida 85 (10d8 + 40)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	15 (+2)	18 (+4)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Testes de Resistência Con +7, Sab +4, Car +5
Resistência a Dano frio; concussão, cortante e perfurante de armas não-mágicas que não sejam de prata
Imunidade a Dano fogo, veneno
Imunidade a Condição envenenado
Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 11
Idiomas Infernal, telepatia 36 m
Nível de Desafio 8 (3.900 XP)

Resistência à Magia. O diabo possui vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Visão Diabólica. Escuridão mágica não impede a visão no escuro do diabo.

Ações

Ataques Múltiplos. O diabo realiza dois ataques com suas correntes.

Corrente. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +8 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 11 (2d6 + 4) de dano cortante. O alvo fica agarrado (CD 14 para escapar) se o diabo não estiver agarrando outra criatura ainda. Até o agarrão acabar, o alvo fica impedido e sofre 7 (2d6) de dano perfurante no começo de cada um dos turnos dele.

Animar Correntes (Recarrega depois de um Descanso Curto ou Longo). Até quatro correntes que o diabo possa ver, a até 18 metros dele, magicamente brotam farpas afiadas como navalhas e se anima sob o controle do diabo, considerando que as correntes não estejam sendo usadas ou carregadas.

Cada corrente animada é um objeto com CA 20, 20 pontos de vida, resistência a dano perfurante e imunidade a dano psíquico e trovejante. Quando o diabo usa seus Ataques Múltiplos no turno dele, ele pode usar cada corrente animada para realizar um ataque de corrente adicional. Uma corrente animada pode agarrar uma criatura sozinha, mas ela não realiza ataques enquanto estiver agarrando. Uma corrente animada reverte a seu estado inanimado se for reduzida a 0 pontos de vida ou se o diabo for incapacitado ou morrer.

Reações

Dissimulação Enervante. Quando uma criatura que o diabo possa ver, começar o turno dela a até 9 metros do diabo, ele pode criar uma ilusão parecida com um dos entes queridos ou inimigos odiados falecidos da criatura. Se a criatura puder ver o diabo, ela deve ser bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria CD 14 ou ficará amedrontada até o início do próximo turno dela.

VARIAÇÃO: CORDA DE ESTRANGULAMENTO

Algumas erínias carregam uma *corda de estrangulamento* (detalhada no *Guia do Mestre*). Quando uma erínia dessas usa seus Ataques Múltiplos, ela pode usar a corda no lugar de dois ataques desses.

ERÍNIA

Corruptor Médio (diabo), leal e mau

Classe de Armadura 18 (placas)
Pontos de Vida 153 (18d8 + 72)
Deslocamento 9 m, voo 27 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	16 (+3)	18 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	18 (+4)

Testes de Resistência Des +7, Con +8, Sab +6, Car +8
Resistência a Dano frio; concussão, cortante e perfurante de armas não-mágicas que não sejam de prata
Imunidade a Dano fogo, veneno
Imunidade a Condição envenenado
Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 12
Idiomas Infernal, telepatia 36 m
Nível de Desafio 12 (8.400 XP)

Arma Infernal. Os ataques de armas da erínia são mágicos e causam 13 (3d8) de dano de veneno extra quanto atingem (inclusos no ataque).

Resistência à Magia. A erínia possui vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. A erínia realiza três ataques.

Espada Longa. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +8 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 8 (1d8 + 4) de dano cortante, ou 9 (1d10 +4) de dano cortante se for usada com as duas mãos, mais 13 (3d8) de dano de veneno

Arco Longo. *Ataque à Distância com Arma*: +7 para atingir, distância 45 m/180 m, um alvo. *Acerto*: 7 (1d8 + 3) de dano perfurante mais 13 (3d8) de dano de veneno e o alvo deve ser em sucedido num teste de resistência de Constituição CD 14 ou ficará envenenado. O veneno até ser removido pela magia *restauração menor* ou mágica similar.

REAÇÕES

Aparar. A erínia adiciona 4 à sua CA contra um ataque corpo-a-corpo que poderia atingi-la. Para tanto, a erínia deve poder ver o atacante e estar empunhando uma arma corpo-a-corpo.

Diabo de Chifres

Corruptor Grande (diabo), leal e mau

Classe de Armadura 18 (armadura natural)
Pontos de Vida 178 (17d10 + 55)
Deslocamento 6 m, voo 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	17 (+3)	21 (+5)	12 (+1)	16 (+3)	17 (+3)

Testes de Resistência For +10, Des +7, Sab +7, Car +7
Resistência a Dano frio; concussão, cortante e perfurante de armas não-mágicas que não sejam de prata
Imunidade a Dano fogo, veneno
Imunidade a Condição envenenado
Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 13
Idiomas Infernal, telepatia 36 m
Nível de Desafio 11 (7.200 XP)

Resistência à Magia. O diabo possui vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Visão Diabólica. Escuridão mágica não impede a visão no escuro do diabo.

Ações

Ataques Múltiplos. O diabo realiza três ataques corpo-a-corpo: dois com seu garfo e um com sua cauda. Ele pode usar Arremessar Chamas no lugar de um ataque corpo-a-corpo.

Garfo. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +10 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 15 (2d8 + 6) de dano perfurante.

Cauda. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +10 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 10 (1d8 + 6) de dano perfurante. Se o alvo for uma criatura diferente de um morto-vivo ou constructo, ele deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição CD 17 ou perderá 10 (3d6) pontos de vida no começo de cada um dos turnos dele devido a um ferimento infernal. Cada vez que o diabo atingir o alvo com esse ataque, o dano causado pelo ferimento aumenta em 10 (3d6). Qualquer criatura pode usar uma ação para estancar o ferimento com um teste bem sucedido de Sabedoria (Medicina) CD 12. O ferimento também se fecha se o alvo receber cura mágica.

Arremessas Chamas. *Ataque à Distância com Magia*: +7 para atingir, distância 45 m, um alvo. *Acerto*: 14 (4d6) de dano de fogo. Se o alvo for um objeto inflamável que não esteja sendo vestido ou carregado, ele pega fogo.

Variação: Diabo do Gelo com Lança

Alguns diabos do gelo tem as seguintes opções de ação.

Ataques Múltiplos. O diabo realiza dois ataques: um com sua lança e um com sua cauda.

Lança de Gelo. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +10 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 14 (2d8 + 5) de dano perfurante mais 10 (3d6) de dano de frio. Se o alvo for uma criatura, ele deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição CD 15, ou por 1 minuto, seu deslocamento será reduzido em 3 metros; ele pode realizar ou uma ação ou uma ação bônus a cada turno, mas não ambas; e ele não pode realizar ações. O alvo pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos turnos dele, terminando o efeito se obtiver sucesso.

Diabo do Gelo

Corruptor Grande (diabo), leal e mau

Classe de Armadura 18 (armadura natural)
Pontos de Vida 180 (19d10 + 76)
Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	14 (+2)	18 (+4)	18 (+4)	15 (+2)	18 (+4)

Testes de Resistência Des +7, Con +9, Sab +7, Car +9
Resistência a Dano concussão, cortante e perfurante de armas não-mágicas que não sejam de prata
Imunidade a Dano fogo, frio, veneno
Imunidade a Condição envenenado
Sentidos percepção às cegas 18 m, visão no escuro 36 m, Percepção passiva 12
Idiomas Infernal, telepatia 36 m
Nível de Desafio 14 (11.500 XP)

Resistência à Magia. O diabo possui vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Visão Diabólica. Escuridão mágica não impede a visão no escuro do diabo.

Ações

Ataques Múltiplos. O diabo realiza três ataques: um com sua mordida, um com suas garras e um com sua cauda.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +10 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 12 (2d6 + 5) de dano perfurante mais 10 (3d6) de dano de frio.

Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +10 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 10 (2d4 + 5) de dano cortante mais 10 (3d6) de dano de frio.

Cauda. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +10 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 12 (2d6 + 5) de dano de concussão mais 10 (3d6) de dano de frio.

Muralha de Gelo (Recarrega 6). O diabo magicamente forma uma muralha opaca de gelo em uma superfície sólida que ele possa ver, a até 18 metros dele. A muralha tem 30 centímetros de espessura e até 9 metros de comprimento por 3 metros de altura ou ela é uma redoma hemisférica de 6 metros de diâmetro.

Quando a muralha aparece, cada criatura no espaço dela é empurrada para fora até a rota mais curta. A criatura escolhe de que lado da muralha irá ficar, a não ser que a criatura esteja incapacitada. A criatura, então, realiza um teste de resistência de Destreza CD 17, sofrendo 35 (10d6) de dano de frio se falhar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso.

A muralha dura por 1 minuto ou até o diabo estar incapacitado ou morrer. A muralha pode sofrer dano e ser rompida; cada seção de 3 metros tem CD 5, 30 pontos de vida, vulnerabilidade a fogo e imunidade a dano de ácido, frio, necrótico, psíquico, veneno. Se uma sessão for destruída, ela deixa uma camada de ar gelado no espaço ocupado pela muralha. Sempre que uma criatura acabar se movendo através do ar gelado em um turno, voluntariamente ou não, a criatura deve realizar um teste de resistência de Constituição CD 17, sofre 17 (5d6) de dano de frio se falhar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso. O ar gelado se dissipa quando o resto da muralha desaparecer.

Diabrete

Corruptor Miúdo (diabo, metamorfo), leal e mau

Classe de Armadura 13
Pontos de Vida 10 (3d4 + 3)
Deslocamento 6 m, voo 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (–2)	17 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Perícias Enganação +4, Furtividade +5, Intuição +3, Persuasão +4
Resistência a Dano frio; concussão, cortante e perfurante de armas não-mágicas que não sejam de prata
Imunidade a Dano fogo, veneno
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 11
Idiomas Infernal, Comum
Nível de Desafio 1 (200 XP)

Metamorfo. O diabrete pode usar sua ação para se metamorfosear nas formas de besta de um rato (deslocamento 6 m), corvo (6 m, voo 18 m) ou aranha (6 m, escalada 12 m), ou em sua forma verdadeira. Suas estatísticas são as mesmas em todas as formas, no entanto, seu ataque é diferente em algumas delas. Qualquer equipamento carregado não será transformado. Se for morto, o diabrete volta a sua forma de diabo.

Resistência à Magia. O diabrete tem vantagem em testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Visão de Diabo. Escuridão mágica não impede a visão no escuro do diabrete.

Ações

Ferrão (Mordida em Forma de Besta). *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura. *Acerto*: 5 (1d4 + 3) de dano perfurante e o alvo deve realizar um teste de resistência de Constituição CD 11, sofrendo 10 (3d6) de dano de veneno se falhar na resistência ou metade desse dano se obtiver sucesso.

Invisibilidade. O diabrete fica invisível até ele atacar ou sua concentração acabar. Qualquer coisa que o diabrete invisível estiver carregando ou vestindo fica invisível contanto que permaneça em contato com ele.

Lêmure

Corruptor Médio (diabo), leal e mau

Classe de Armadura 7
Pontos de Vida 13 (3d8)
Deslocamento 4,5 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	5 (–3)	11 (+0)	1 (–5)	11 (+0)	3 (–4)

Resistência a Dano frio
Imunidade a Dano fogo, veneno
Imunidade a Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado
Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 10
Idiomas compreende infernal mas não pode falar
Nível de Desafio 0 (10 XP)

Rejuvenescimento Infernal. Um lêmure que mora nos Nove Infernos volta a vida com todos os seus pontos de vida em 1d10 dias, a não ser que seja morto por uma criatura de tendência boa ou que tenha a magia *bênção* conjurada sobre ela ou se seus restos mortais forem aspergidos com água benta.

Visão Diabólica. Escuridão mágica não impede a visão no escuro do lêmure.

Ações

Punho. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +3 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 2 (1d4) de dano de concussão.

Senhor das Profundezas

Corruptor Grande (diabo), leal e mau

Classe de Armadura 19 (armadura natural)
Pontos de Vida 300 (24d10 + 168)
Deslocamento 9 m, voo 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
26 (+8)	14 (+2)	24 (+7)	22 (+6)	18 (+4)	24 (+7)

Testes de Resistência Des +8, Con +13, Sab +10
Resistência a Dano frio; concussão, cortante e perfurante de armas não-mágicas que não sejam de prata
Imunidade a Dano fogo, veneno
Imunidade a Condição envenenado
Sentidos visão verdadeira 36 m, Percepção passiva 14
Idiomas Infernal, telepatia 36 m
Nível de Desafio 20 (25.000 XP)

Arma Mágica. Os ataques com armas do senhor das profundezas são mágicos.

Aura de Medo. Qualquer criatura hostil ao senhor das profundezas que comece seu turno a até 6 metros dele, deve realizar um teste de resistência de Sabedoria CD 21, a não ser que o senhor das profundezas esteja incapacitado. Se falhar na resistência, a criatura ficará amedrontada até o início do próximo turno dela. Se uma criatura for bem sucedida, ela fica imune a Aura de Medo do senhor das profundezas pelas próximas 24 horas.

Resistência à Magia. O senhor das profundezas possui vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração do senhor das profundezas é Carisma (CD de resistência de magia 21). O senhor das profundezas pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

À vontade: *bola de fogo, detectar magia*
3/dia cada: *imobilizar monstro, muralha de fogo*

Ações

Ataques Múltiplos. O senhor das profundezas realiza quatro ataques: um com sua mordida, um com sua garra, um com sua maça e um com sua cauda.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +14 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 22 (4d6 + 8) de dano perfurante. O alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição CD 21 ou ficará envenenado. Enquanto estiver envenenado dessa forma, o alvo não pode recuperar pontos de vida e sofre 21 (6d6) de dano de veneno no início de cada um dos turnos dele. O alvo envenenado pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos seus turnos, terminando o efeito sobre si caso obtenha sucesso.

Garra. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +14 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 17 (2d8 + 8) de dano cortante.

Maça. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +14 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 15 (2d6 + 8) de dano de concussão mais 21 (6d6) de dano de fogo.

Cauda. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +14 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 24 (3d10 + 8) de dano de concussão.

Diabo dos Espinhos

Corruptor Pequeno (diabo), leal e mau

Classe de Armadura 13 (armadura natural)
Pontos de Vida 22 (5d6 + 5)
Deslocamento 6 m, voo 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	14 (+2)	8 (–1)

Resistência a Dano frio; concussão, cortante e perfurante de armas não-mágicas que não sejam de prata
Imunidade a Dano fogo, veneno
Imunidade a Condição envenenado
Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 12
Idiomas Infernal, telepatia 36 m
Nível de Desafio 2 (450 XP)

Espinhos Limitados. O diabo possui doze espinhos de cauda. Espinhos gastos crescem novamente enquanto o diabo termina um descanso longo.

Resistência à Magia. O diabo possui vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Sobrevoo. O diabo não provoca um ataque de oportunidade quando voo para fora do alcance de um inimigo.

Visão Diabólica. Escuridão mágica não impede a visão no escuro do diabo.

Ações

Ataques Múltiplos. O diabo realiza dois ataques: um com sua mordida e um com seu garfo ou dois com seus espinhos de cauda.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +2 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 5 (2d4) de dano perfurante.

Garfo. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +2 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 3 (1d6) de dano perfurante.

Espinho de Cauda. *Ataque à Distância com Arma*: +4 para atingir, distância 12/48 m, um alvo. *Acerto*: 4 (1d4 + 2) de dano perfurante mais 3 (1d6) de dano de fogo.

Dinossauros

Os dinossauros, ou beemotes, estão entre os repteis mais antigos do mundo. Dinossauros predatórios são caçadores selvagens e territorialistas. Dinossauros herbívoros são menos agressivos, mas eles podem atacar para defender seus filhotes ou se assustados ou importunados.

Os dinossauros existem em diversos tamanhos e formatos. As variações maiores geralmente possuem coloração parda, enquanto que os dinossauros menores possuem listras coloridas similares aos pássaros. Os dinossauros vagueiam por áreas áridas e isoladas raramente visitadas por humanoides, incluindo vales de montanhosos remotos, platôs inacessíveis, ilhas tropicais e charcos profundos.

Alossauro

O alossauro é um predador de grande porte, força e velocidade. Ele pode perseguir praticamente qualquer presa em terreno aberto, saltando para derrubar as criaturas com garras terríveis.

Anquilossauro

Uma couraça de placas grossas cobre o corpo do anquilossauro comedor de plantas, que se defende contra os predadores com uma cauda protuberante que desfere golpes devastadores. Algumas variações de anquilossauros possuem caudas espinhosas que causam dano perfurante, ao invés de dano de concussão.

Plesiossauro

Um plesiossauro é um dinossauro marinho cujo corpo compacto é guiado por poderosas nadadeiras. Predatório e agressivo, ele ataca qualquer criatura que encontrar. Seu pescoço flexível tem um terço do seu comprimento total, permitindo que ele dobre-o em qualquer direção para desferir poderosas mordidas.

Pteranodonte

Esses repteis voadores possuem uma envergadura de asa entre 4,5 metros e 6 metros e, geralmente, mergulham atrás de pequenas presas marinhas, no entanto, eles são oportunistas e atacarão qualquer criatura comestível. Um pteranodonte não possui dentes, ao invés, ele usa seu bico afiado para golpear as presas muito grandes para se engolir de uma vez.

Tiranossauro

Esse enorme predador aterroriza todas as outras criaturas em seu território. Apesar de seu tamanho e peso, um tiranossauro é um corredor veloz. Ele persegue qualquer coisa que ele ache que possa comer e existem poucas criaturas que ele não tentará devorar inteiras. Enquanto ronda atrás de uma presa em potencial, um tiranossauro sobrevive de carcaças e de quaisquer criaturas menores, as quais ele tenta espantar para roubar sua refeição.

Tricerátops

Um dos dinossauros herbívoros mais agressivos, o tricerátops possui um crânio que se expandiu formando uma placa óssea protetora. Com seus grandes chifres e velocidade formidável, um tricerátops golpeia e atropela possíveis predadores até a morte.

Alossauro

Besta Grande, imparcial

Classe de Armadura 13 (armadura natural)
Pontos de Vida 51 (6d10 + 18)
Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	13 (+1)	17 (+3)	2 (–4)	12 (+1)	5 (–3)

Perícias Percepção +5
Sentidos Percepção passiva 15
Idiomas –
Nível de Desafio 2 (450 XP)

Bote. Se o alossauro se mover, pelo menos, 9 metros em linha reta em direção de uma criatura e atingi-la, no mesmo turno, o alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Força CD 13 para não cair no chão. Se o alvo cair no chão, o alossauro pode realizar um ataque de mordida contra ele, com uma ação bônus.

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 15 (2d10 + 4) de dano perfurante.

Garra. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 8 (1d8 + 4) de dano cortante.

Anquilossauro

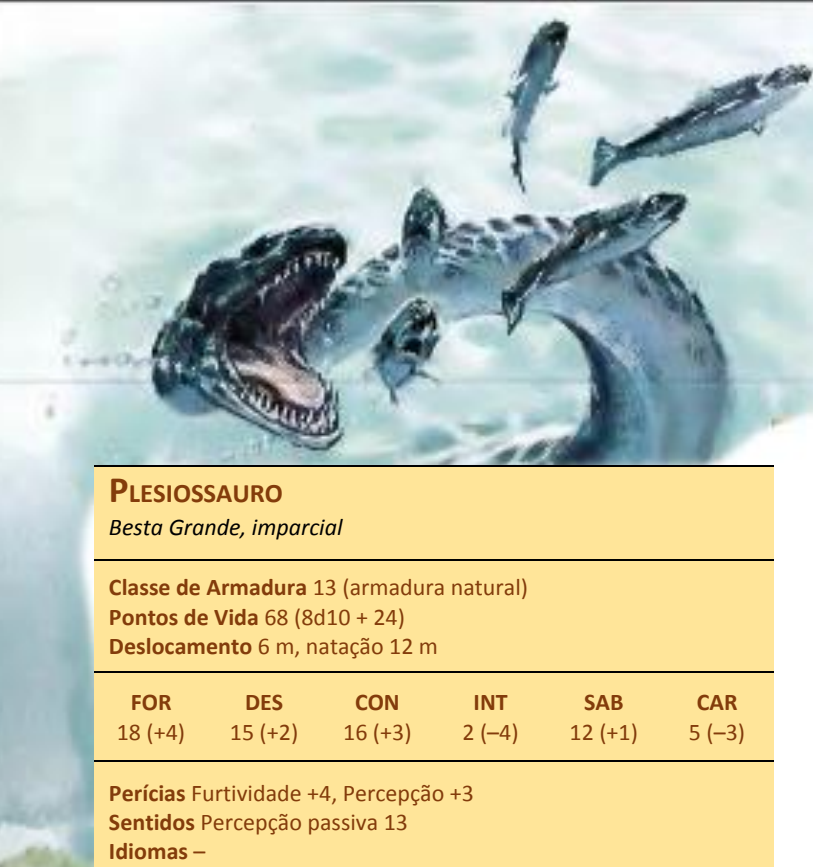
Besta Enorme, imparcial

Classe de Armadura 15 (armadura natural)
Pontos de Vida 68 (8d12 + 16)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	11 (+0)	15 (+2)	2 (–4)	12 (+1)	5 (–3)

Sentidos Percepção passiva 11
Idiomas –
Nível de Desafio 3 (700 XP)

Ações

Cauda. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +7 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 18 (4d6 + 4) de dano de concussão. Se o alvo for uma criatura, ela deve ser bem sucedida num teste de resistência de Força CD 14 ou será derrubada no chão.

Plesiossauro

Besta Grande, imparcial

Classe de Armadura 13 (armadura natural)
Pontos de Vida 68 (8d10 + 24)
Deslocamento 6 m, natação 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	2 (–4)	12 (+1)	5 (–3)

Perícias Furtividade +4, Percepção +3
Sentidos Percepção passiva 13
Idiomas –
Nível de Desafio 2 (450 XP)

Prender a Respiração. O plesiossauro pode prender a respiração por 1 hora.

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +6 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 14 (3d6 + 4) de dano perfurante.

Tiranossauro

Besta Enorme, imparcial

Classe de Armadura 13 (armadura natural)
Pontos de Vida 136 (13d12 + 52)
Deslocamento 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
25 (+7)	10 (+0)	19 (+4)	2 (–4)	12 (+1)	9 (–1)

Perícias Percepção +4
Sentidos Percepção passiva 14
Idiomas –
Nível de Desafio 8 (3.900 XP)

Ações

Ataques Múltiplos. O tiranossauro realiza dois ataques: um com sua mordida e um com sua cauda. Ele não pode realizar ambos ataques contra o mesmo alvo.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +10 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 33 (4d12 + 7) de dano perfurante. Se o alvo for uma criatura Média ou menor, ela está agarrada (CD 17 para escapar). Enquanto o agarrão durar, o alvo está impedido e o tiranossauro não pode morder outro alvo.

Cauda. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +10 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 20 (3d8 + 7) de dano de concussão.

Pteranodonte

Besta Média, imparcial

Classe de Armadura 13 (armadura natural)
Pontos de Vida 13 (3d8)
Deslocamento 3 m, voo 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	2 (–4)	9 (–1)	5 (–3)

Perícias Percepção +1
Sentidos Percepção passiva 11
Idiomas –
Nível de Desafio 1/4 (50 XP)

Sobrevoo. O pteranodonte não provoca um ataque de oportunidade quando voo para fora do alcance de um inimigo.

Ações

Bicada. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +3 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 6 (2d4 + 1) de dano perfurante.

Tricerátops

Besta Enorme, imparcial

Classe de Armadura 13 (armadura natural)
Pontos de Vida 95 (10d12 + 30)
Deslocamento 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	9 (–1)	17 (+3)	2 (–4)	11 (+0)	5 (–3)

Sentidos Percepção passiva 10
Idiomas –
Nível de Desafio 5 (1.800 XP)

Atropelar em Investida. Se o tricerátops se mover, pelo menos 6 metros, em linha reta até uma criatura e então atingi-la com um ataque de chifres no mesmo turno, o alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Força CD 13 para não cair no chão. Se o alvo cair no chão, o tricerátops pode realizar um ataque de pisotear contra ele, com uma ação bônus.

Ações

Chifres. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +9 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 24 (4d8 + 6) de dano perfurante.

Pisotear. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +9 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura caída. *Acerto*: 22 (3d10 + 6) de dano de concussão.

Dracolich

Mesmo sendo tão longevos quanto são, todos os dragões devem eventualmente morrer. Esse pensamento não se encaixa bem para muitos dragões, alguns deles permitem ser transformados por energia necromântica e rituais ancestrais em poderosos dracoliches mortos-vivos. Apenas os dragões mais narcisistas escolhem esse caminho, sabendo que ao fazê-lo, romperão todos os laços com sua espécie e com os deuses dragões.

Além da Morte. Um dracolich mantem sua forma e tamanho após se transformar, sua pele e escamas se grudam aos seus ossos ou simplesmente caem deixando uma forma esquelética para trás. Seus olhos aparecem como pontos brilhantes de luz flutuando em órbitas sombrias, insinuando a malevolência de sua mente morta-viva.

Embora muitos dragões busquem objetivos apenas de destruição e dominação, os dracoliches são mais nefastos que os piores dragões, desejando dominar todos. Um dracolich é um diabólico tirano inteligente que constrói complexas teias de tramas sórdidas, atraindo servos motivados pela ganancia e cobiça por poder. Agindo das sombras e conspirando ativamente para manter sua existência em segredo, um dracolich é um oponente esperto e desafiador.

Filactérias de Dracoliches. Criar um dracolich requer a cooperação do dragão e de um grupo de arcanos ou cultistas que possam realizar o ritual apropriado. Durante o ritual, o dragão consome uma infusão tóxica que o mata instantaneamente. Os conjuradores presentes então capturam seu espírito e o transferem para uma gema especial que funciona como a filactéria de um lich. À medida que a carne do dragão se decompõe, o espírito dentro da gema retorna para animar os ossos do dragão.

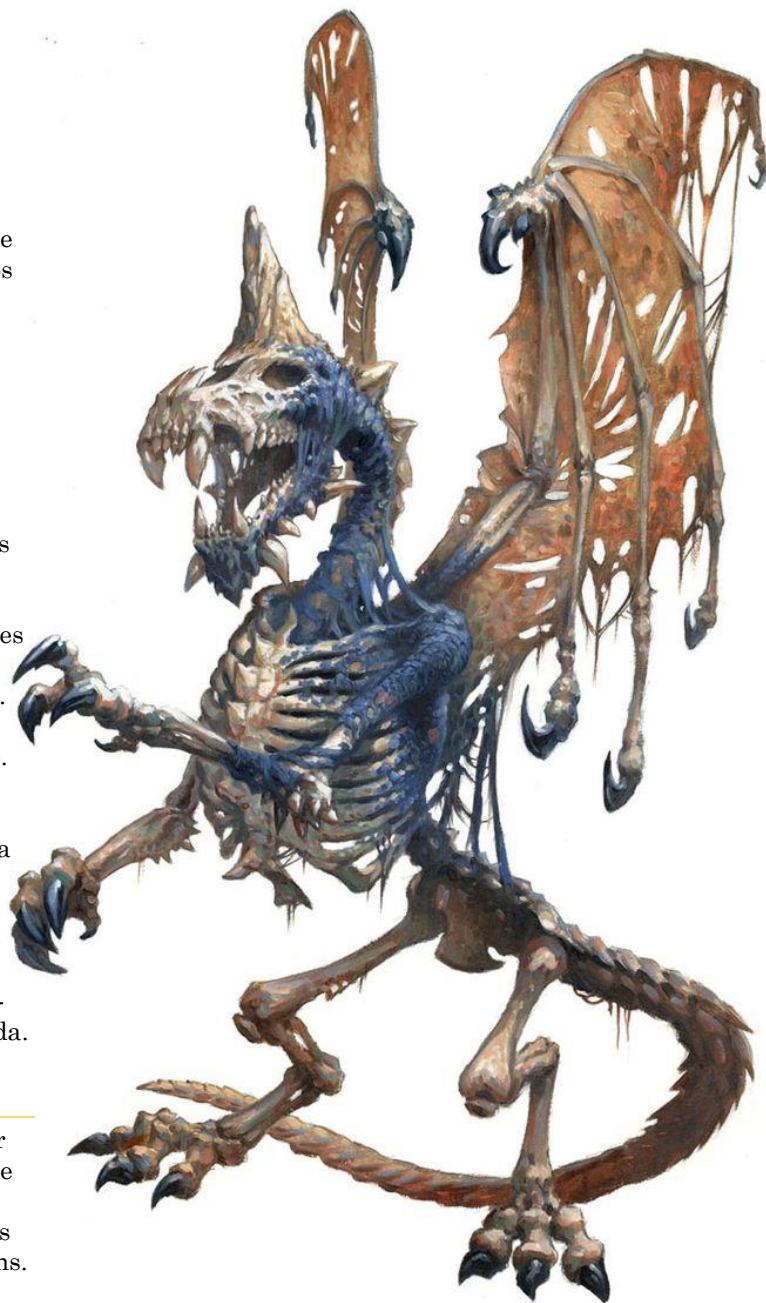
Caso a forma física do dracolich seja destruída a qualquer momento, seu espírito retorna para a gema, contanto que ambos estejam no mesmo plano. Se a gema entrar em contato com o cadáver de outro dragão, o espírito do dracolich pode possuir esse cadáver para se tornar um novo dracolich. Se a gema do espírito do dracolich for levada para outro plano, o espírito do dracolich não terá para onde ir quando seu corpo morto-vivo for destruído e simplesmente passa para o além-vida.

Modelo Dracolich

Apenas um dragão verdadeiro ancião ou adulto pode ser transformado em um dracolich. Dragões mais jovens que tentem passar pela transformação morrem, assim como outras criaturas que não sejam dragões verdadeiros mas possuam o tipo dragão, como os pseudodragões e wyverns. Um dragão das sombras não pode ser transformado em um dracolich, pois ele já perdeu muito de sua forma física.

Quando um dragão se torna um dracolich, ele mantem suas estatísticas exceto pelas descritas abaixo. O dragão perde qualquer característica, como Anfíbio, que necessite de uma fisiologia viva. O dracolich pode manter ou perder quaisquer ou todas as suas ações de covil ou as inerentes, como o Mestre achar adequado.

Tipo. O tipo do dracolich muda de dragão para morto-vivo e ele não precisa mais respirar, comer, beber ou dormir.

Resistência a Dano. O dracolich tem resistência a dano necrótico.

Imunidade a Dano. O dracolich possui imunidade a veneno. Ele também mantem quaisquer imunidades que ele possuía antes de se tornar um dracolich.

Imunidade a Condição. O dracolich não pode ser amedrontado, enfeitiçado, envenenado ou paralisado. Ele também não sofre de exaustão.

Resistência à Magia. O dracolich possui vantagem em testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Dracolich Azul Adulto

Morto-vivo Enorme, leal e mau

Classe de Armadura 19 (armadura natural)
Pontos de Vida 225 (18d12 + 108)
Deslocamento 12 m, escavação 9 m, voo 24 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
25 (+7)	10 (+0)	23 (+6)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

Testes de Resistência Des +5, Con +11, Sab +7, Car +9
Perícias Furtividade +5, Percepção +12
Resistência a Dano necrótico
Imunidade a Dano elétrico, veneno
Imunidade a Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado, paralisado
Sentidos percepção às cegas 18 m, visão no escuro 36 m, Percepção passiva 22
Idiomas Comum, Dracônico
Nível de Desafio 17 (18.000 XP)

Resistência à Magia. O dracolich possui vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Resistência Lendária (3/Dia). Se o dracolich falhar em um teste de resistência, ele pode escolher obter sucesso, no lugar.

Ações

Ataques Múltiplos. O dracolich pode usar sua Presença Aterradora, ele pode então, realizar três ataques: um com sua mordida e dois com suas garras.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +12 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 18 (2d10 + 7) de dano perfurante mais 5 (1d10) de dano elétrico.

Garra. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +12 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 14 (2d6 + 7) de dano cortante.

Cauda. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +12 para atingir, alcance 4,5 m, um alvo. *Acerto*: 16 (2d8 + 7) de dano de concussão.

Presença Aterradora. Cada criatura, à escolha do dracolich, que esteja a até 36 metros do dracolich e esteja ciente disso, deve ser bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria CD 18 ou ficará amedrontada por 1 minuto. Uma criatura pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos turnos dela, terminando o efeito sobre si, caso obtenha sucesso. Se o teste de resistência de uma criatura for bem sucedido ou caso o efeito termine sobre ela, a criatura ficará imune a Presença Aterradora do dracolich pelas próximas 24 horas.

Sopro Elétrico (Recarrega 5–6). O dracolich pode expelir eletricidade em uma linha com 27 metros de comprimento e 1,5 metro de largura. Cada criatura na linha deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 20, sofrendo 66 (12d10) de dano elétrico se falhar na resistência, ou metade desse dano caso obtenha sucesso.

Ações Lendárias

O dracolich pode realizar 3 ações lendárias, escolhidas dentre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. O dracolich recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dele.

Detectar. O dracolich realiza um teste de Sabedoria (Percepção).
Ataque com Cauda. O dracolich realiza um ataque de cauda.
Ataque com Asas (Custa 2 Ações). O dracolich bate suas asas esfarrapadas. Cada criatura a até 3 metros do dracolich deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 21 ou sofrerá 14 (2d6 + 7) de dano de concussão e cairá no chão. Após bater suas asas, o dracolich pode voar até metade do seu deslocamento de voo.

Dragão das Sombras

Dragões das sombras são dragões verdadeiros que ou nasceram na Umbra ou se transformaram por anos passados dentro dos seus confins sombrios. Alguns dragões das sombras abraçam a Umbra por suas paisagens ermas e desolação. Outros buscam retornar ao Plano Material, sedentos em espalhar a escuridão e mal do Plano das Sombras.

Portais Sombrios. Portais para a Umbra se manifestam em locais abandonados e em trevas profundas de cavernas subterrâneas. Os dragões que repousam em tais locais, frequentemente encontram esses portais e acabam sendo transportados para um novo reino. Dragões anciões que dormem em seus covis por meses ou anos a fio podem acabar sendo arrebatados, sem nem mesmo saber que um portal havia se formado sem seu conhecimento enquanto dormiam.

Reformado em Sombras. A transformação em um dragão das sombras acontece num período de anos, durante o qual as escamas do dragão perdem seu lustre e adquirem um matiz de carvão. Suas asas de couro tornam-se translucidas, seus olhos empalidecem tornando-se poços de cinza opalescente. Os dragões das sombras consideram a luz solar detestável, e eles ficam mais fracos sob a luz plena do que sob a escuridão. A escuridão faz o dragão se tornar uma sombra espectral do seu eu anterior.

A natureza mágica dos dragões detêm uma atração pela Umbra, que parece, de alguma forma, desejar a força e majestade desses grandes repteis. A Umbra também causa um efeito desalentador em seus habitantes, de tal forma que quanto mais tempo uma criatura permanece no plano, mais adaptada ao mal-estar do plano ela fica. Quando meses e anos se passarem para um dragão na Umbra, ele se tornará consciente da transformação que ocorre com ele e, mesmo assim, não poderá fazer nada para impedi-la.

De Volta ao Mundo. Um dragão das sombras está tão impregnado com o poder da Umbra que mesmo retornar para o Plano Material não poderá desfazer a transformação. Alguns dragões das sombras tentam atrair outras criaturas do reino mortal de volta para a Umbra para que lhe façam companhia, pelo menos até se cansarem de seus convidados e devora-los. Outros ficam felizes por deixarem a Umbra para trás para sempre, entendendo que tesouros e poder são mais fáceis de conseguir no Plano Material.

Modelo Dragão das Sombras

Apenas dragões verdadeiros podem se transformar em dragões das sombras e apenas se eles nascerem na Umbra ou permanecerem nela por vários anos. Um dragão das sombras não pode se transformar em um dragão das sombras, já que ele perde sua natureza dracônica quando se torna um morto-vivo.

Quando um dragão se torna um dragão das sombras, ele mantem suas estatísticas, exceto pelas descritas abaixo. O dragão das sombras pode manter ou perder quaisquer ou todas as suas ações de covil ou as inerentes, como o Mestre achar adequado.

Resistência a Dano. O dragão tem resistência a dano necrótico.

Proficiência em Perícia: Furtividade. O bônus de proficiência do dragão é dobrado em seus testes de Destreza (Furtividade).

Sombra Viva. Enquanto estiver na penumbra ou escuridão, o dragão possui resistência a danos que não sejam de energia, psíquico e radiante.

Furtividade Sombria. Enquanto estiver na penumbra ou escuridão, o dragão pode realizar a ação Esconder-se com uma ação bônus.

Sensibilidade à Luz Solar. Enquanto estiver sob luz solar, o dragão tem desvantagem nas jogada de ataque, assim como em testes de Sabedoria (Percepção) que tenham a ver com visão.

Nova Ação: Mordida. Se o dragão causa dano de ácido, elétrico, fogo, frio ou veneno com sua mordida, mude o tipo de dano para necrótico.

Nova Ação: Sopro Sombrio. Qualquer arma de sopro que cause dano possuída pelo dragão causará dano necrótico no lugar do tipo de dano original. Um humanoide que seja reduzido a 0 pontos de vida por esse dano morre e uma sombra morta-viva se ergue do corpo e age imediatamente após a contagem de iniciativa do dragão. A sombra está sob controle do dragão.

Dragão Vermelho das Sombras Jovem

Dragão Grande, caótico e mau

Classe de Armadura 18 (armadura natural)
Pontos de Vida 178 (17d10 + 85)
Deslocamento 12 m, escalada 12 m, voo 24 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	10 (+0)	21 (+5)	14 (+2)	11 (+0)	19 (+4)

Testes de Resistência Des +4, Con +9, Sab +4, Car +8
Perícias Furtividade +8, Percepção +8
Resistência a Dano necrótico
Imunidade a Dano fogo
Sentidos percepção às cegas 9 m, visão no escuro 36 m, Percepção passiva 13
Idiomas Comum, Dracônico
Nível de Desafio 13 (10.000 XP)

Sombra Viva. Enquanto estiver na penumbra ou escuridão, o dragão possui resistência a danos que não sejam de energia, psíquico e radiante.

Furtividade Sombria. Enquanto estiver na penumbra ou escuridão, o dragão pode realizar a ação Esconder-se com uma ação bônus.

Sensibilidade à Luz Solar. Enquanto estiver sob luz solar, o dragão tem desvantagem nas jogada de ataque, assim como em testes de Sabedoria (Percepção) que tenham a ver com visão.

Ações

Ataques Múltiplos. O dragão realizar três ataques: um com sua mordida e dois com suas garras.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +10 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 17 (2d10 + 6) de dano perfurante mais 3 (1d6) de dano necrótico.

Garra. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +10 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 13 (2d6 + 6) de dano cortante.

Sopro Sombrio (Recarrega 5–6). O dragão pode expelir fogo sombrio num cone de 9 metros. Cada criatura na área deve realizar um teste de resistência de Destreza CD 18, sofrendo 56 (16d6) de dano necrótico se falhar na resistência, ou metade desse dano caso obtenha sucesso. Um humanoide reduzido a 0 pontos de vida por esse dano morre e uma sombra morta-viva se ergue do corpo e age imediatamente após a contagem de iniciativa do dragão. A sombra está sob controle do dragão.

Dragões

Dragões verdadeiros são repteis alados de linhagem ancestral e poderes assustadores. Eles são conhecidos e temidos por sua astúcia predatória e ganância, onde os dragões mais antigos são considerados como as criaturas mais poderosas no mundo. Os dragões também são criaturas mágicas cujo poder inato carrega suas temíveis armas de sopro e outras habilidades preternaturais.

Muitas criaturas, incluindo wyverns e tartarugas-dragão, possuem sangue dracônico. No entanto, os dragões verdadeiros são formados pelas duas vastas categorias dos dragões cromáticos e metálicos. Os dragões azul, branco, negro, verde e vermelho são egoístas, malignos e temidos por todos. Os dragões de bronze, cobre, latão, ouro e prata são nobres, benignos e altamente respeitados pelos sábios.

Embora seus objetivos e ideais variem tremendamente, todos os dragões verdadeiros ambicionam riqueza, acumulando montes de moedas e coletando gemas, joias e itens mágicos. Dragões com grandes montanhas de tesouro detestam abandona-las por muito tempo, aventurando-se fora de seus covis apenas para patrulhar e se alimentar.

Dragões verdadeiros passam por quatro estágios distintos de vida, de pequenos filhotes até dragões anciões, que podem viver por milhares de anos. A partir desse momento, sua força pode se tornar incomparável e suas pilhas de tesouro podem crescer além do imaginável.

Categorias de Idade de Dragão

Categoria	Tamanho	Faixa Etária
Filhote	Médio	5 anos ou menos
Jovem	Grande	6–100 anos
Adulto	Enorme	101–800 anos
Ancião	Imenso	801 anos ou mais

Variação: Dragões como Conjuradores Inatos

Dragões são criatura inatamente mágicas que podem dominar algumas magias à medida que envelhecem, usando essa variação.

Um dragão jovem ou mais velho pode, inatamente, conjurar uma quantidade de magias igual ao seu modificador de Carisma. Cada magia pode ser conjurada uma vez por dia, não necessitando de componentes materiais, e o nível da magia não pode ser maior que um terço do nível de desafio (arredondado para baixo) do dragão. O bônus para atingir com ataques de magia do dragão é igual ao seu bônus de proficiência + seu bônus de Carisma. A CD de resistência das magias do dragão é igual a 8 + seu bônus de proficiência + seu bônus de Carisma.

Dragões Cromáticos

Os dragões azul, branco, negro, verde e vermelho representam o lado maligno da espécie dracônica. Agressivos, vorazes e vaidosos, os dragões cromáticos são sábios cruéis e tiranos poderosos temidos por todas as criaturas – incluindo uns aos outros.

Guiados pela Ganância. Os dragões cromáticos cobiçam tesouros e essa ganância impele cada artifício e trama deles. Eles acreditam que as riquezas do mundo pertencem a eles por direito, e um dragão cromático confisca essas riquezas sem se preocupar com os humanoides e outras criaturas que "roubaram" elas. Com suas pilhas de moedas, gemas brilhantes e itens mágicos, o tesouro de um dragão é o material das lendas. No entanto, os dragões cromáticos não tem interesse em comercializar, acumulando riqueza com o único intuito de possui-la.

Criaturas Egocêntricas. Os dragões cromáticos são unidos pelo senso de superioridade, considerando a si próprios como as mais poderosas e valorosas de todas as criaturas mortais. Quando eles interagem com outras criaturas, isso ocorre apenas para dar seguimento a seus próprios interesses. Eles acreditam no seu direito inerente de governar e essa crença é o objetivo de vida da personalidade e visão de mundo de cada dragão cromático. Tentar humilhar um dragão cromático é como tentar convencer os ventos a pararem de se mover. Para essas criaturas, humanoides e animais, encaixam-se como caça ou bestas de carga e não são merecedores de qualquer respeito.

Covis Perigosos. O covil de um dragão serve como sua base de poder e um cofre para seu tesouro. Com sua resistência e tolerância inatas para os efeitos de ambientes severos, um dragão escolhe ou constrói seu covil não para se abrigar, mas para se defender, preferindo múltiplas entradas e saídas e segurança para seu tesouro.

A maioria dos covis de dragões cromáticos estão escondidos em locais perigosos e remotos para impedir que ninguém além dos mais audaciosos mortais alcancem-nos. Um dragão negro irá habitar no coração de um vasto pântano, enquanto que um dragão vermelho irá reclamar sua caldeira em um vulcão ativo. Além das defesas naturais de seus covis, dragões cromáticos poderosos usam guardiões e armadilhas mágicas e subvertem criaturas a proteger seus tesouros.

Rainha dos Dragões Malignos. Tiamat, a Rainha Dragão, é a divindade governante das espécies de dragões malignos. Ela reside em Avernus, a primeira camada dos Nove Infernos. Como uma deus menor, Tiamat tem o poder de conceder magias a seus adoradores, apesar de ela detestar partilhar seu poder. Ela sintetiza a avareza dos dragões malignos, acreditando que o multiverso e todos os tesouros nele serão, um dia, dela e apenas dela.

Tiamat é um dragão gigantesco cujas cinco cabeças refletem as formas dos dragões cromáticos que a veneram – azul, branco, negro, verde e vermelho. Ela é um terror no campo de batalha, capaz de aniquilar exércitos inteiros com suas cinco armas de sopro, sua conjuração formidável e suas garras assustadoras.

O inimigo mais odiado de Tiamat é Bahamut, o Dragão de Platina, com quem ela divide o controle da crença da espécie dracônica. Ela também possui uma inimizade especial por Asmodeu, que há muito tempo atrás a despojou do governo de Avernus e que continua a inibir o poder da Rainha Dragão.

Dragão Azul Ancião

Dragão Imenso, leal e mau

Classe de Armadura 22 (armadura natural)
Pontos de Vida 481 (26d20 + 208)
Deslocamento 12 m, escavação 12 m, voo 24 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
29 (+9)	10 (+0)	27 (+8)	18 (+4)	17 (+3)	21 (+5)

Testes de Resistência Des +7, Con +15, Sab +10, Car +12
Perícias Furtividade +7, Percepção +17
Imunidade a Dano elétrico
Sentidos percepção às cegas 18 m, visão no escuro 36 m, Percepção passiva 27
Idiomas Comum, Dracônico
Nível de Desafio 23 (50.000 XP)

Resistência Lendária (3/Dia). Se o dragão falhar em um teste de resistência, ele pode escolher obter sucesso, no lugar.

Ações

Ataques Múltiplos. O dragão pode usar sua Presença Aterradora, ele pode então, realizar três ataques: um com sua mordida e dois com suas garras.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +16 para atingir, alcance 4,5 m, um alvo. *Acerto*: 20 (2d10 + 9) de dano perfurante mais 11 (2d10) de dano elétrico.

Garra. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +16 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 16 (2d6 + 9) de dano cortante.

Cauda. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +16 para atingir, alcance 6 m, um alvo. *Acerto*: 18 (2d8 + 9) de dano de concussão.

Presença Aterradora. Cada criatura, à escolha do dragão, que esteja a até 36 metros do dragão e esteja ciente disso, deve ser bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria CD 20 ou ficará amedrontada por 1 minuto. Uma criatura pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos turnos dela, terminando o efeito sobre si, caso obtenha sucesso. Se o teste de resistência de uma criatura for bem sucedido ou caso o efeito termine sobre ela, a criatura ficará imune a Presença Aterradora do dragão pelas próximas 24 horas.

Sopro Elétrico (Recarrega 5–6). O dragão pode expelir eletricidade em uma linha com 36 metros de comprimento e 3 metros de largura. Cada criatura na linha deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 23, sofrendo 88 (16d10) de dano elétrico se falhar na resistência, ou metade desse dano caso obtenha sucesso.

Ações Lendárias

O dragão pode realizar 3 ações lendárias, escolhidas dentre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. O dragão recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dele.

Detectar. O dragão realiza um teste de Sabedoria (Percepção).
Ataque com Cauda. O dragão realiza um ataque de cauda.
Ataque com Asas (Custa 2 Ações). O dragão bate suas asas. Cada criatura a até 4,5 metros do dragão deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 24 ou sofrerá 16 (2d6 + 9) de dano de concussão e cairá no chão. Após bater suas asas, o dragão pode voar até metade do seu deslocamento de voo.

Dragão Azul Adulto

Dragão Enorme, leal e mau

Classe de Armadura 19 (armadura natural)
Pontos de Vida 225 (18d12 + 108)
Deslocamento 12 m, escavação 9 m, voo 24 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
25 (+7)	10 (+0)	23 (+6)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

Testes de Resistência Des +5, Con +11, Sab +7, Car +9
Perícias Furtividade +5, Percepção +12
Imunidade a Dano elétrico
Sentidos percepção às cegas 18 m, visão no escuro 36 m, Percepção passiva 22
Idiomas Comum, Dracônico
Nível de Desafio 16 (15.000 XP)

Resistência Lendária (3/Dia). Se o dragão falhar em um teste de resistência, ele pode escolher obter sucesso, no lugar.

Ações

Ataques Múltiplos. O dragão pode usar sua Presença Aterradora, ele pode então, realizar três ataques: um com sua mordida e dois com suas garras.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +12 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 18 (2d10 + 7) de dano perfurante mais 5 (1d10) de dano elétrico.

Garra. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +12 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 14 (2d6 + 7) de dano cortante.

Cauda. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +12 para atingir, alcance 4,5 m, um alvo. *Acerto*: 16 (2d8 + 7) de dano de concussão.

Presença Aterradora. Cada criatura, à escolha do dragão, que esteja a até 36 metros do dragão e esteja ciente disso, deve ser bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria CD 17 ou ficará amedrontada por 1 minuto. Uma criatura pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos turnos dela, terminando o efeito sobre si, caso obtenha sucesso. Se o teste de resistência de uma criatura for bem sucedido ou caso o efeito termine sobre ela, a criatura ficará imune a Presença Aterradora do dragão pelas próximas 24 horas.

Sopro Elétrico (Recarrega 5–6). O dragão pode expelir eletricidade em uma linha com 27 metros de comprimento e 1,5 metro de largura. Cada criatura na linha deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 19, sofrendo 66 (12d10) de dano elétrico se falhar na resistência, ou metade desse dano caso obtenha sucesso.

Ações Lendárias

O dragão pode realizar 3 ações lendárias, escolhidas dentre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. O dragão recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dele.

Detectar. O dragão realiza um teste de Sabedoria (Percepção).
Ataque com Cauda. O dragão realiza um ataque de cauda.
Ataque com Asas (Custa 2 Ações). O dragão bate suas asas. Cada criatura a até 3 metros do dragão deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 20 ou sofrerá 14 (2d6 + 7) de dano de concussão e cairá no chão. Após bater suas asas, o dragão pode voar até metade do seu deslocamento de voo.

Dragão Azul Jovem

Dragão Grande, leal e mau

Classe de Armadura 18 (armadura natural)
Pontos de Vida 152 (16d10 + 64)
Deslocamento 12 m, escavação 9 m, voo 24 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	10 (+0)	19 (+4)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Testes de Resistência Des +4, Con +8, Sab +5, Car +7
Perícias Furtividade +4, Percepção +9
Imunidade a Dano elétrico
Sentidos percepção às cegas 9 m, visão no escuro 36 m, Percepção passiva 19
Idiomas Comum, Dracônico
Nível de Desafio 9 (5.000 XP)

Ações

Ataques Múltiplos. O dragão realiza três ataques: um com sua mordida e dois com suas garras.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +9 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 16 (2d10 + 5) de dano perfurante mais 5 (1d10) de dano elétrico.

Garra. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +9 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 12 (2d6 + 5) de dano cortante.

Sopro Elétrico (Recarrega 5–6). O dragão pode expelir eletricidade em uma linha com 18 metros de comprimento e 1,5 metro de largura. Cada criatura na linha deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 16, sofrendo 55 (10d10) de dano elétrico se falhar na resistência, ou metade desse dano caso obtenha sucesso.

Dragão Azul Filhote

Dragão Médio, leal e mau

Classe de Armadura 17 (armadura natural)
Pontos de Vida 52 (8d8 + 16)
Deslocamento 9 m, escavação 4,5 m, voo 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Testes de Resistência Des +2, Con +4, Sab +2, Car +4
Perícias Furtividade +4, Percepção +2
Imunidade a Dano elétrico
Sentidos percepção às cegas 3 m, visão no escuro 18 m, Percepção passiva 14
Idiomas Dracônico
Nível de Desafio 3 (700 XP)

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 8 (1d10 + 3) de dano perfurante mais 3 (1d6) de dano elétrico.

Sopro Elétrico (Recarrega 5–6). O dragão pode expelir eletricidade em uma linha com 9 metros de comprimento e 1,5 metro de largura. Cada criatura na linha deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 12, sofrendo 22 (4d10) de dano elétrico se falhar na resistência, ou metade desse dano caso obtenha sucesso.

Dragão Azul

Vaidosos e territorialistas, os dragões azuis pairam pelos céus dos desertos, caçando caravanas e saqueando rebanhos e assentamentos nas terras verdejantes além dos limites do deserto. Esses dragões também podem ser encontrados em estepes secas, ermos escaldantes e costas rochosas. Eles guardam seus territórios contra todos os potenciais competidores, especialmente os dragões de latão.

Um dragão azul é reconhecido por suas impressionantes orelhas franzidas e um único chifre maciço emergindo do seu focinho. Fileiras de espinhos estendem-se de trás de suas narinas formando linhas na sua testa e aglomerados no seu maxilar inferior.

As escamas de um dragão azul variam de coloração desde um azul-celeste iridescente até o azul-marinho, lustrosas e polidas pelas areias do deserto. À medida que o dragão envelhece, suas escamas tornam-se mais compactas e duras e seu couro costuma emitir zumbidos e estalos devido a eletricidade estática. Esses efeitos se intensificam quando o dragão está furioso ou prestes a atacar, liberando um forte odor de ozônio e ar árido.

Vaidosos e Mortais. Um dragão azul não irá aceitar qualquer comentário ou insinuação de que ele é fraco ou inferior, tendo grande prazer em demonstrar seu poder para os humanoides e outras criaturas menores.

Um dragão azul é um combatente paciente e metódico. Quando lutando do seu próprio modo, ele transforma o combate em uma assunto que pode durar horas ou até dias, atacando à distância com rajadas elétricas, depois voando bem pra longe do alcance nocivo enquanto espera para atacar novamente.

Predadores do Deserto. Apesar de as vezes comerem cactos e outras plantas do deserto para saciar seu apetite voraz, dragões azuis são carnívoros. Eles preferem jantar animais de rebanho, cozinhando essas criaturas com seu sopro elétrico antes de devorá-los. Seus hábitos alimentares fazem dos dragões azuis enormes ameaças para caravanas do deserto e tribos nômades, que tornam-se convenientes montes de comida e tesouro aos olhos do dragão.

Quando ele caça, o dragão azul enterra-se na areia do deserto deixando apenas o chifre no seu nariz para fora da superfície, parecendo ser um afloramento de rocha. Quando a presa se aproxima, o dragão se ergue, a areia escorre de suas asas, como uma avalanche, enquanto ele ataca.

Senhores e criados. Os dragões azuis cobiçam criaturas valiosas e talentosas cujo serviço reforça o senso de superioridade deles. Bardos, sábios, artistas, magos e assassinos podem ser valiosos agentes para o dragão azul, o qual recompensa o leal serviço generosamente.

Um dragão azul mantem seu covil em segredo e bem protegido e, mesmo seu servo mais confiável raramente tem permissão de adentrar nele. Ele incentiva ankhegs, escorpiões gigantes e outras criaturas do deserto a habitarem próximo do seu covil para segurança adicional. Dragões azuis mais velhos, às vezes, atraem elementais do ar e outras criaturas para servi-los.

Colecionadores de Gemas. Apesar de dragões azuis coletarem qualquer coisa que pareça valiosa, eles são especialmente afeiçoados às gemas. Considerando o azul como a mais nobre e bela das cores, eles cobiçam safiras, preferindo joias e itens mágicos adornados com essas gemas.

Um dragão azul enterra seus tesouros mais preciosos bem fundo na areia, enquanto espalha algumas bugigangas menos valiosas a vista em sumidouros escondidos para punir e eliminar possíveis ladrões.

O Covil do Dragão Azul

Os dragões azuis fazem seus covis em locais áridos, usando seus sopros elétricos e suas habilidades de escavação para esculpir cavernas cristalizadas e túneis abaixo da areia.

Trovoadas ecoam ao redor do covil de um dragão azul lendário e estreitos tubos com revestimento vítreo ventilam o covil, ao mesmo tempo em que evitam os sumidouros que são a primeira linha de defesa do dragão.

Um dragão azul irá desmoronar as cavernas que levam ao seu covil caso ele seja invadido. O dragão então, os enterrará, deixando seus invasores serem esmagados e sufocarem. Depois, quando ele voltar, ele coletará seus pertences – junto com a riqueza dos intrusos mortos.

Ações de Covil

No valor de iniciativa 20 (quebrando toda a sequência de iniciativa), o dragão realiza uma ação de covil fazendo um dos efeitos a seguir; o dragão não pode usar o mesmo efeitos em duas rodadas consecutivas:

- Parte do teto desmorona sobre uma criatura que o dragão possa ver, a até 36 metros dele. A criatura deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 15 ou sofrerá 10 (3d6) de dano de concussão e será derrubada no chão e enterrada. O alvo enterrado está impedido e incapaz de respirar ou se levantar. Uma criatura pode usar uma ação para realizar um teste de resistência de Força CD 10, terminando o estado de enterrado se obtiver sucesso.
- Uma nuvem de areia rodopia em uma esfera de 6 metros de raio centrada num ponto que o dragão possa ver, a até 36 metros dele. A nuvem se espalha, dobrando esquinas. Cada criatura na nuvem deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição CD 15 ou ficará cega por 1 minuto. Uma criatura pode repetir o teste de resistência no final de cada uma de suas rodadas, terminando o efeito sobre se, caso obtenha sucesso.
- Eletricidade salta, formando uma linha de 1,5 metro de largura entre duas das superfícies sólidas do covil, que o dragão possa ver. Elas devem estar a 36 metros do dragão e 36 metros entre si. Cada criatura na linha deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 15 ou sofrerá (3d6) de dano elétrico.

Efeitos Regionais

A região contendo o covil de um dragão azul lendário é deformada pela presença da criatura, o que cria um ou mais dos seguintes efeitos:

- Trovões ecoam a até 9 quilômetros do covil.
- Diabos de poeira vagam pelo terreno a até 9 quilômetros do covil. Um diabo de poeira tem as estatísticas de um elemental do ar, mas não pode voar, possui 15 metros de deslocamento e Inteligência e Carisma 1 (–5).
- Sumidouros escondidos se formam dentro e em volta do covil do dragão. Um sumidouro pode ser visto de uma distância segura com um teste bem sucedido de Sabedoria (Percepção) CD 20. Do contrário, a primeira criatura que pisar na fina crosta cobrindo o sumidouro deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 15 ou cairá 1d6 x 3 metros dentro do sumidouro.

Se o dragão morrer, os diabos de poeira desaparecem imediatamente e as trovoadas diminuirão dentro de 1d10 dias. Quaisquer sumidouros permanecerão onde estão.

Dragão Branco Ancião

Dragão Imenso, caótico e mau

Classe de Armadura 20 (armadura natural)
Pontos de Vida 333 (18d20 + 144)
Deslocamento 12 m, escavação 12 m, natação 12 m, voo 24 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
26 (+8)	10 (+0)	26 (+8)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)

Testes de Resistência Des +6, Con +14, Sab +7, Car +8
Perícias Furtividade +6, Percepção +13
Imunidade a Dano frio
Sentidos percepção às cegas 18 m, visão no escuro 36 m, Percepção passiva 23
Idiomas Comum, Dracônico
Nível de Desafio 20 (25.000 XP)

Andar no Gelo. O dragão pode se mover e escalar superfícies congeladas sem precisar realizar um teste de habilidade. Além disso, terreno difícil composto por gelo ou neve não custa movimento extra para ele.

Resistência Lendária (3/Dia). Se o dragão falhar em um teste de resistência, ele pode escolher obter sucesso, no lugar.

Ações

Ataques Múltiplos. O dragão pode usar sua Presença Aterradora, ele pode então, realizar três ataques: um com sua mordida e dois com suas garras.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +14 para atingir, alcance 4,5 m, um alvo. *Acerto*: 19 (2d10 + 8) de dano perfurante mais 9 (2d8) de dano de frio.

Garra. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +14 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 15 (2d6 + 8) de dano cortante.

Cauda. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +14 para atingir, alcance 6 m, um alvo. *Acerto*: 17 (2d8 + 8) de dano de concussão.

Presença Aterradora. Cada criatura, à escolha do dragão, que esteja a até 36 metros do dragão e esteja ciente disso, deve ser bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria CD 16 ou ficará amedrontada por 1 minuto. Uma criatura pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos turnos dela, terminando o efeito sobre si, caso obtenha sucesso. Se o teste de resistência de uma criatura for bem sucedido ou caso o efeito termine sobre ela, a criatura ficará imune a Presença Aterradora do dragão pelas próximas 24 horas.

Sopro Congelante (Recarrega 5–6). O dragão pode expelir uma explosão gélida num cone de 27 metros. Cada criatura na área deve realiza um teste de resistência de Constituição CD 22, sofrendo 72 (16d8) de dano de frio se falhar na resistência, ou metade desse dano caso obtenha sucesso.

Ações Lendárias

O dragão pode realizar 3 ações lendárias, escolhidas dentre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. O dragão recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dele.

Detectar. O dragão realiza um teste de Sabedoria (Percepção).
Ataque com Cauda. O dragão realiza um ataque de cauda.
Ataque com Asas (Custa 2 Ações). O dragão bate suas asas. Cada criatura a até 4,5 metros do dragão deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 22 ou sofrerá 15 (2d6 + 9) de dano de concussão e cairá no chão. Após bater suas asas, o dragão pode voar até metade do seu deslocamento de voo.

Dragão Branco Adulto

Dragão Enorme, caótico e mau

Classe de Armadura 18 (armadura natural)
Pontos de Vida 200 (16d12 + 96)
Deslocamento 12 m, escavação 9 m, natação 12 m, voo 24 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	10 (+0)	22 (+6)	8 (–1)	12 (+1)	12 (+1)

Testes de Resistência Des +5, Con +11, Sab +6, Car +6
Perícias Furtividade +5, Percepção +11
Imunidade a Dano frio
Sentidos percepção às cegas 18 m, visão no escuro 36 m, Percepção passiva 21
Idiomas Comum, Dracônico
Nível de Desafio 13 (10.000 XP)

Andar no Gelo. O dragão pode se mover e escalar superfícies congeladas sem precisar realizar um teste de habilidade. Além disso, terreno difícil composto por gelo ou neve não custa movimento extra para ele.

Resistência Lendária (3/Dia). Se o dragão falhar em um teste de resistência, ele pode escolher obter sucesso, no lugar.

Ações

Ataques Múltiplos. O dragão pode usar sua Presença Aterradora, ele pode então, realizar três ataques: um com sua mordida e dois com suas garras.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +11 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 17 (2d10 + 6) de dano perfurante mais 4 (1d8) de dano de frio.

Garra. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +11 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 13 (2d6 + 6) de dano cortante.

Cauda. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +11 para atingir, alcance 4,5 m, um alvo. *Acerto*: 15 (2d8 + 6) de dano de concussão.

Presença Aterradora. Cada criatura, à escolha do dragão, que esteja a até 36 metros do dragão e esteja ciente disso, deve ser bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria CD 14 ou ficará amedrontada por 1 minuto. Uma criatura pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos turnos dela, terminando o efeito sobre si, caso obtenha sucesso. Se o teste de resistência de uma criatura for bem sucedido ou caso o efeito termine sobre ela, a criatura ficará imune a Presença Aterradora do dragão pelas próximas 24 horas.

Sopro Congelante (Recarrega 5–6). O dragão pode expelir uma explosão gélida num cone de 18 metros. Cada criatura na área deve realiza um teste de resistência de Constituição CD 19, sofrendo 54 (12d8) de dano de frio se falhar na resistência, ou metade desse dano caso obtenha sucesso.

Ações Lendárias

O dragão pode realizar 3 ações lendárias, escolhidas dentre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. O dragão recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dele.

Detectar. O dragão realiza um teste de Sabedoria (Percepção).
Ataque com Cauda. O dragão realiza um ataque de cauda.
Ataque com Asas (Custa 2 Ações). O dragão bate suas asas. Cada criatura a até 3 metros do dragão deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 19 ou sofrerá 13 (2d6 + 6) de dano de concussão e cairá no chão. Após bater suas asas, o dragão pode voar até metade do seu deslocamento de voo.

Dragão Branco Jovem

Dragão Grande, caótico e mau

Classe de Armadura 17 (armadura natural)
Pontos de Vida 133 (14d10 + 56)
Deslocamento 12 m, escavação 9 m, natação 12 m, voo 24 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	10 (+0)	18 (+4)	6 (–2)	11 (+0)	12 (+1)

Testes de Resistência Des +3, Con +7, Sab +3, Car +4
Perícias Furtividade +3, Percepção +6
Imunidade a Dano frio
Sentidos percepção às cegas 9 m, visão no escuro 36 m, Percepção passiva 16
Idiomas Comum, Dracônico
Nível de Desafio 6 (2.300 XP)

Andar no Gelo. O dragão pode se mover e escalar superfícies congeladas sem precisar realizar um teste de habilidade. Além disso, terreno difícil composto por gelo ou neve não custa movimento extra para ele.

Ações

Ataques Múltiplos. O dragão realiza três ataques: um com sua mordida e dois com suas garras.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +7 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 15 (2d10 + 4) de dano perfurante mais 4 (1d8) de dano de frio.

Garra. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +7 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 11 (2d6 + 4) de dano cortante.

Sopro Congelante (Recarrega 5–6). O dragão pode expelir uma explosão gélida num cone de 9 metros. Cada criatura na área deve realiza um teste de resistência de Constituição CD 15, sofrendo 45 (10d8) de dano de frio se falhar na resistência, ou metade desse dano caso obtenha sucesso.

Dragão Branco Filhote

Dragão Médio, caótico e mau

Classe de Armadura 16 (armadura natural)
Pontos de Vida 32 (5d8 + 10)
Deslocamento 9 m, escavação 4,5 m, natação 9 m, voo 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	5 (–3)	10 (+0)	11 (+0)

Testes de Resistência Des +2, Con +4, Sab +2, Car +2
Perícias Furtividade +4, Percepção +2
Imunidade a Dano frio
Sentidos percepção às cegas 3 m, visão no escuro 18 m, Percepção passiva 14
Idiomas Dracônico
Nível de Desafio 2 (450 XP)

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 7 (1d10 + 2) de dano perfurante mais 2 (1d4) de dano de frio.

Sopro Congelante (Recarrega 5–6). O dragão pode expelir uma explosão gélida num cone de 4,5 metros. Cada criatura na área deve realiza um teste de resistência de Constituição CD 12, sofrendo 22 (5d8) de dano de frio se falhar na resistência, ou metade desse dano caso obtenha sucesso.

Dragão Branco

Os menores, menos inteligentes e mais animalescos dos dragões cromáticos, os dragões brancos habitam em climas gelados, preferindo áreas árticas ou montanhas congeladas. Eles são repteis perversos e cruéis, guiados pelo apetite e ganância.

Um dragão branco tem olhos ferinos, um focinho afilado e uma papada espinhosa. As escamas de um dragão branco filhote reluzem puro branco. À medida que o dragão envelhece, esse brilho desaparece e algumas escamas começam a escurecer, então, em idades mais avançadas, ele torna-se mosqueado com tons de azul claro e cinza claro. Esse padrão ajuda o dragão a se mesclar nos reinos de gelo e rochas quando ele caça, e para sumir da vista quando ele plana através do céu coberto de nuvens.

Primitivos e Vingativos. Os dragões brancos não possuem a astúcia e senso tático da maioria dos outros dragões. No entanto, sua natureza bestial faz deles os melhores caçadores dentre todos da espécie dracônica, singularmente focados em sobreviver e massacrar seus inimigos. Um dragão branco consume apenas comida congelada, devorando as criaturas mortas por seu ataque de sopro enquanto ainda estão rígidas e geladas. Ele enclausura outros mortos em gelo ou enterra-os na neve próxima de seu covil, e encontrar esses cadáveres é um bom indicativo que um dragão branco vive próximo.

Um dragão branco também mantem os corpos de seus maiores inimigos como troféus, congelando os corpos onde ele possa observa-los e regozijar. Os cadáveres de gigantes, remorhazes e outros dragões são muitas vezes posicionados em locais proeminentes dentro do covil de um dragão branco como um aviso para os intrusos.

Apesar de serem apenas moderadamente inteligentes, dragões brancos tem uma memória extraordinária. Eles lembram-se de cada desrespeito e derrota, e são conhecidos por conduzir vinganças maliciosas contra as criaturas que os ofenderam. Isso geralmente inclui dragões de prata, que habitam os mesmos territórios dos brancos. Os dragões brancos podem falar, como todos os dragões, mas eles raramente falam, a não ser que sejam movidos a fazê-lo.

Mestres Solitários. Os dragões brancos evitam todos os outros dragões, exceto os brancos do sexo oposto. Mesmo assim, quando dragões brancos procuram outro para procriar, eles permanecem juntos apenas tempo o suficiente para conceber a prole antes de partirem para o isolamento novamente.

Os dragões brancos não conseguem coexistir com rivais próximos aos seus covis. Como resultado, um dragão branco ataque outras criaturas sem provocação, considerando tais criaturas ou muito fracas ou muito poderosas para viver. As únicas criaturas que geralmente servem um dragão branco são humanoides inteligentes que demonstrem força suficiente para acalmar a ira do dragão e devem se adaptar a perdas regulares como resultado do apetite dele. Estão inclusos kobolds adoradores de dragões, que são frequentemente encontrados em seus covis.

Criaturas poderosas podem, as vezes, adquirir a obediência de um dragão branco através de demonstração de força física ou mágica. Gigantes do gelo desafiam os dragões brancos para provar sua própria força e subirem de posto em seus clãs e os ossos partidos deles espalham-se pelos covis de dragões brancos. No entanto, um dragão branco derrotado por um gigante do gelo se tornará servo dele, aceitando a autoridade de uma criatura superior em troca de afirmar seu próprio domínio sobre as outras criaturas que servem ou se opõem ao gigante.

Tesouro sob o Gelo. Os dragões brancos adoram o brilho frio do gelo e preferem tesouros com qualidades similares, particularmente diamantes. No entanto, nos seus climas árticos remotos, os tesouros escondidos dos dragões brancos geralmente contem presas de marfim de morsas e mamutes, esculturas de ossos de baleia, carrancas de navios, pelagens e itens mágicos usurpados de aventureiros excessivamente ousados.

Moedas e gemas espalham-se pelo covil de um dragão branco, brilhando como estrelas quando a luz às atinge. Grandes tesouros e baús são envoltos por finas camadas de gelo criadas pelo sobro do dragão branco e ficam guardados em segurança sob a camada de gelo transparente. A grande força do dragão permite que ele acesse suas riquezas com facilidade, enquanto criaturas menores irão gastar horas quebrando ou derretendo o gelo para alcançar o tesouro principal do dragão.

A memória impecável do dragão branco faz com que ele saiba como ele conseguiu adquirir cada moeda, gema e item mágico de seu tesouro, e ele associa cada item a uma vitória específica. Os dragões brancos são notoriamente difíceis de se subornar, já que cada oferta de tesouro é vista como um insulto à sua habilidade de simplesmente aniquilar a criatura que está fazendo a oferta e apanhar o tesouro dela por si só.

O Covil do Dragão Branco

Os dragões brancos fazem seus covis em cavernas geladas e profundas câmaras subterrâneas longe do sol. Eles preferem vales montanhosos acessíveis apenas por voo, cavernas em encostas de penhascos e cavernas geladas labirínticas em geleiras. Os dragões brancos adoram alturas verticais em suas cavernas, voando até o teto e se empoleirando como morcegos ou escorregando geleira abaixo.

A magia inata de um dragão branco lendário intensifica o gelo na área em volta do seu covil. Cavernas montanhosas são rapidamente congeladas pela presença do dragão branco. Um dragão branco pode, muitas vezes, detectar intrusos pela forma que os ventos constantes do seu covil mudam de tom.

Um dragão branco descansa em altas escarpas ou penhascos gelados em seu covil, o chão em volta dele é um traiçoeiro charco de gelo e rocha partidos, fossos escondidos e ladeiras escorregadias. Enquanto os inimigos lutam para se mover por ele, o dragão voa de poleiro em poleiro e os destrói com seu sopro congelante.

Ações de Covil

No valor de iniciativa 20 (quebrando toda a sequência de iniciativa), o dragão realiza uma ação de covil fazendo um dos efeitos a seguir; o dragão não pode usar o mesmo efeitos em duas rodadas consecutivas:

- Um nevoeiro gelado preenche uma esfera de 6 metros de raio, centrada num ponto que o dragão possa ver a até 36 metros dele. O nevoeiro se espalha, dobrando esquinas e sua área é de escuridão densa. Cada criatura no nevoeiro quando ele aparece, deve realizar um teste de resistência de Constituição CD 10, sofrendo 10 (3d6) de dano de frio se falhar na resistência ou metade desse dano se obtiver sucesso. Uma criatura que termine o turno dela no nevoeiro

sofre 10 (3d6) de dano de frio. Um vento de, pelo menos 30 quilômetros por hora, dispersa o nevoeiro. O nevoeiro, do contrário, dura até o dragão usar essa ação de covil novamente ou até o dragão morrer.
- Estilhas de gelo chanfradas caem do teto, atingindo até três criaturas abaixo delas que o dragão possa ver, a até 36 metros dele. O dragão realiza uma jogada de ataque à distância (+7 para atingir) contra cada criatura. Se atingir, o alvo sofre 10 (3d6) de dano perfurante.
- O dragão cria uma parede de gelo opaca em uma superfície sólida que ele possa ver, a até 36 metros dele. A parede pode ter até 9 metros de comprimento, 9 metros de largura e 30 centímetros de espessura. Quando a parede aparece, cada criatura dentro da área dela é empurrada 1,5 metros para fora do espaço da parede, indo para qualquer dos lados da parede que desejar. Cada seção de 3 metros da parede tem CA 5, 30 pontos de vida, vulnerabilidade a fogo e imunidade a dano de ácido, frio, necrótico, psíquico e veneno. A parede desaparece quando o dragão usa essa ação de covil novamente ou quando o dragão morre.

Efeitos Regionais

A região contendo o covil de um dragão branco lendário é deformada pela presença da criatura, o que cria um ou mais dos seguintes efeitos:

- Nevoeiro congelante causa escuridão leve no terreno a até 9 quilômetros do covil do dragão.
- Precipitação gelada cai a até 9 quilômetros do covil do dragão, às vezes, formando condições de nevasca quando o dragão está descansando.
- Paredes de gelo bloqueiam áreas no covil do dragão. Cada parede tem 15 centímetros de espessura, e uma seção de 3 metros tem CA 5, 15 pontos de vida, vulnerabilidade a fogo e imunidade a dano de ácido, frio, necrótico, psíquico e veneno.

  Se o dragão desejar se mover pela parede, ele pode fazê-lo sem ter seu deslocamento reduzido. A porção de gelo pela qual o dragão se move é destruída, no entanto.

Se o dragão morrer, o nevoeiro e a precipitação desaparecerão em 1 dia. As paredes de gelo derreterão ao longo de 1d10 dias.

Dragão Negro Ancião

Dragão Imenso, caótico e mau

Classe de Armadura 22 (armadura natural)
Pontos de Vida 367 (21d20 + 147)
Deslocamento 12 m, natação 12 m, voo 24 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
27 (+8)	14 (+2)	25 (+7)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

Testes de Resistência Des +9, Con +14, Sab +9, Car +11
Perícias Furtividade +9, Percepção +16
Imunidade a Dano ácido
Sentidos percepção às cegas 18 m, visão no escuro 36 m, Percepção passiva 26
Idiomas Comum, Dracônico
Nível de Desafio 21 (33.000 XP)

Anfíbio. O dragão pode respirar ar e água.

Resistência Lendária (3/Dia). Se o dragão falhar em um teste de resistência, ele pode escolher obter sucesso, no lugar.

Ações

Ataques Múltiplos. O dragão pode usar sua Presença Aterradora, ele pode então, realizar três ataques: um com sua mordida e dois com suas garras.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +15 para atingir, alcance 4,5 m, um alvo. *Acerto*: 19 (2d10 + 8) de dano perfurante mais 9 (2d8) de dano de ácido.

Garra. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +15 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 15 (2d6 + 8) de dano cortante.

Cauda. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +15 para atingir, alcance 6 m, um alvo. *Acerto*: 17 (2d8 + 8) de dano de concussão.

Presença Aterradora. Cada criatura, à escolha do dragão, que esteja a até 36 metros do dragão e esteja ciente disso, deve ser bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria CD 19 ou ficará amedrontada por 1 minuto. Uma criatura pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos turnos dela, terminando o efeito sobre si, caso obtenha sucesso. Se o teste de resistência de uma criatura for bem sucedido ou caso o efeito termine sobre ela, a criatura ficará imune a Presença Aterradora do dragão pelas próximas 24 horas.

Sopro Ácido (Recarrega 5–6). O dragão pode expelir ácido em uma linha com 27 metros de comprimento e 3 metros de largura. Cada criatura na linha deve realizar um teste de resistência de Destreza CD 22, sofrendo 67 (15d8) de dano de ácido se falhar na resistência, ou metade desse dano caso obtenha sucesso.

Ações Lendárias

O dragão pode realizar 3 ações lendárias, escolhidas dentre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. O dragão recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dele.

Detectar. O dragão realiza um teste de Sabedoria (Percepção).
Ataque com Cauda. O dragão realiza um ataque de cauda.
Ataque com Asas (Custa 2 Ações). O dragão bate suas asas. Cada criatura a até 4,5 metros do dragão deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 23 ou sofrerá 15 (2d6 + 8) de dano de concussão e cairá no chão. Após bater suas asas, o dragão pode voar até metade do seu deslocamento de voo.

Dragão Negro Adulto

Dragão Enorme, caótico e mau

Classe de Armadura 19 (armadura natural)
Pontos de Vida 195 (17d12 + 85)
Deslocamento 12 m, natação 12 m, voo 24 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	14 (+2)	21 (+5)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Testes de Resistência Des +7, Con +10, Sab +6, Car +8
Perícias Furtividade +7, Percepção +11
Imunidade a Dano ácido
Sentidos percepção às cegas 18 m, visão no escuro 36 m, Percepção passiva 21
Idiomas Comum, Dracônico
Nível de Desafio 14 (11.500 XP)

Anfíbio. O dragão pode respirar ar e água.

Resistência Lendária (3/Dia). Se o dragão falhar em um teste de resistência, ele pode escolher obter sucesso, no lugar.

Ações

Ataques Múltiplos. O dragão pode usar sua Presença Aterradora, ele pode então, realizar três ataques: um com sua mordida e dois com suas garras.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +11 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 17 (2d10 + 6) de dano perfurante mais 4 (1d8) de dano de ácido.

Garra. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +11 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 13 (2d6 + 6) de dano cortante.

Cauda. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +11 para atingir, alcance 4,5 m, um alvo. *Acerto*: 15 (2d8 + 6) de dano de concussão.

Presença Aterradora. Cada criatura, à escolha do dragão, que esteja a até 36 metros do dragão e esteja ciente disso, deve ser bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria CD 16 ou ficará amedrontada por 1 minuto. Uma criatura pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos turnos dela, terminando o efeito sobre si, caso obtenha sucesso. Se o teste de resistência de uma criatura for bem sucedido ou caso o efeito termine sobre ela, a criatura ficará imune a Presença Aterradora do dragão pelas próximas 24 horas.

Sopro Ácido (Recarrega 5–6). O dragão pode expelir ácido em uma linha com 18 metros de comprimento e 1,5 metro de largura. Cada criatura na linha deve realizar um teste de resistência de Destreza CD 18, sofrendo 54 (12d8) de dano de ácido se falhar na resistência, ou metade desse dano caso obtenha sucesso.

Ações Lendárias

O dragão pode realizar 3 ações lendárias, escolhidas dentre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. O dragão recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dele.

Detectar. O dragão realiza um teste de Sabedoria (Percepção).
Ataque com Cauda. O dragão realiza um ataque de cauda.
Ataque com Asas (Custa 2 Ações). O dragão bate suas asas. Cada criatura a até 3 metros do dragão deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 19 ou sofrerá 13 (2d6 + 6) de dano de concussão e cairá no chão. Após bater suas asas, o dragão pode voar até metade do seu deslocamento de voo.

Dragão Negro Jovem

Dragão Grande, caótico e mau

Classe de Armadura 18 (armadura natural)
Pontos de Vida 127 (15d10 + 45)
Deslocamento 12 m, natação 12 m, voo 24 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	14 (+2)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Testes de Resistência Des +5, Con +6, Sab +3, Car +5
Perícias Furtividade +5, Percepção +6
Imunidade a Dano ácido
Sentidos percepção às cegas 9 m, visão no escuro 36 m, Percepção passiva 16
Idiomas Comum, Dracônico
Nível de Desafio 7 (2.900 XP)

Anfíbio. O dragão pode respirar ar e água.

Ações

Ataques Múltiplos. O dragão realiza três ataques: um com sua mordida e dois com suas garras.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +7 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 15 (2d10 + 4) de dano perfurante mais 4 (1d8) de dano de ácido.

Garra. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +7 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 11 (2d6 + 4) de dano cortante.

Sopro Ácido (Recarrega 5–6). O dragão pode expelir ácido em uma linha com 9 metros de comprimento e 1,5 metro de largura. Cada criatura na linha deve realizar um teste de resistência de Destreza CD 14, sofrendo 49 (11d8) de dano de ácido se falhar na resistência, ou metade desse dano caso obtenha sucesso.

Dragão Negro Filhote

Dragão Médio, caótico e mau

Classe de Armadura 17 (armadura natural)
Pontos de Vida 33 (6d8 + 6)
Deslocamento 9 m, natação 9 m, voo 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	13 (+1)

Testes de Resistência Des +4, Con +3, Sab +2, Car +3
Perícias Furtividade +4, Percepção +4
Imunidade a Dano ácido
Sentidos percepção às cegas 3 m, visão no escuro 18 m, Percepção passiva 14
Idiomas Dracônico
Nível de Desafio 2 (450 XP)

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 7 (1d10 + 2) de dano perfurante mais 2 (1d4) de dano de ácido.

Sopro Ácido (Recarrega 5–6). O dragão pode expelir ácido em uma linha com 4,5 metros de comprimento e 1,5 metro de largura. Cada criatura na linha deve realizar um teste de resistência de Destreza CD 11, sofrendo 22 (5d8) de dano de ácido se falhar na resistência, ou metade desse dano caso obtenha sucesso.

Dragão Negro

Os de pior temperamento e mais vis dos dragões cromáticos, dragões negros coletam os destroços e tesouros de pessoas mortas. Esses dragões detestam ver os fracos prosperarem e deleitam-se com o colapso de reinos humanoides. Eles fazem seus lares em pântanos fétidos e ruínas abandonadas onde jaziam reinos.

Com órbitas oculares profundas e fossas nasais largas, a face de um dragão negro lembra uma caveira. Seus chifres segmentados curvados tem coloração de osso na base e escurecem até o preto morto nas pontas. À medida que um dragão negro envelhece, a carne ao redor de seus chifres e maçãs do rosto se deteriora enquanto é devorada por ácido, deixando finas camadas de couro que acentual sua aparência esquelética. A cabeça de um dragão negro é evidenciada pelos espinhos e chifres. Sua língua é chata com uma ponta bifurcada, babando limo cujo cheiro acidífero se mesclar ao fedor de vegetação apodrecida e água suja do dragão.

Quando nasce, um dragão negro possui escamas lustrosas. Quando envelhece, essas escamas tornam-se grossas e maciças, ajudando-o a se mesclar nos pântanos e ruínas destruídas onde eles moram.

Brutais e Cruéis. Todos os dragões cromáticos são malignos, mas os dragões negros se destacam por sua natureza sádica. Um dragão negro vive para ver suas presas clamarem por misericórdia, e irá, diversas vezes, oferecer a ilusão de adiamento ou de fuga antes de acabar com seus inimigos.

Um dragão negro ataca seus inimigos mais fracos primeiro, garantindo uma vitória rápida e brutal, o que infla seu ego enquanto ele aterroriza os oponentes restantes. Quando está à beira da derrota, um dragão negro faz todo o possível para se salvar, mas ele prefere aceitar a morte antes de permitir que qualquer outra criatura tente domina-lo.

Adversários e Servos. Os dragões negros odeiam e temem outros dragões. Eles espionam rivais dracônicos de longe, esperando por oportunidades de matar dragões mais fracos e evitando os mais fortes. Se o dragão mais forte o ameaçar, um dragão negro abandonará seu covil e buscara um novo território.

Povos lagartos malignos veneram e servem os dragões negros assaltando assentamentos humanoides em busca de tesouros e comida dados como tributo e construindo efigies dracônicos simplórios ao longo das fronteiras do domínio do seu mestre dragão.

A influência malévola de um dragão negro também pode causar a criação espontânea de arbustos errantes malignos que buscam e matam as criaturas boas que se aproximarem do covil do dragão.

Kobolds infestam os covis de muitos dragões negros, como vermes. Eles se tornam cruéis como seus mestres tenebrosos, muitas vezes torturando e enfraquecendo prisioneiros com picadas de centopeias e ferroadas de escorpiões antes de envia-los para saciar o apetite do dragão.

Riqueza dos Anciões. Dragões negros detém os tesouros e itens mágicos de impérios destruídos e de reinos conquistados para lembrarem-se de sua grandeza. Quanto mais civilizações o dragão devasta, mais vontade ele tem de adquirir as riquezas das civilizações atuais para ele.

O Covil do Dragão Negro

Os dragões negros fazem seus covis em pântanos nos limites destruídos de civilizações. O covil de um dragão negro é uma caverna sombria, gruta ou ruína que esteja, pelo menos, parcialmente inundada, contendo piscinas onde o dragão descansa e onde suas vítimas podem fermentar. O covil está repleto de ossos de vítimas derretidas e carcaças de carne morta cheias de moscas, vigiadas por ruínas de estátuas. Centopeias, escorpiões e serpentes infestam o covil, que é preenchido com o fedor de morte e decomposição.

Ações de Covil

No valor de iniciativa 20 (quebrando toda a sequência de iniciativa), o dragão realiza uma ação de covil fazendo um dos efeitos a seguir; o dragão não pode usar o mesmo efeitos em duas rodadas consecutivas:

- Piscinas de água que o dragão puder ver, a até 36 metros dele, erguem-se criando ondas potentes. Qualquer criatura no solo a até 6 metros de tais piscinas devem ser bem sucedidas num teste de resistência de Força CD 15 ou serão empurradas a até 6 metros da água e cairão no chão.
- Uma nuvem de enxames de insetos preenche uma esfera de 6 metros de raio, centrada num ponto à escolha do dragão, a até 36 metros dele. A nuvem se espalha, dobrando esquinas e permanece até o dragão dissipa-la com uma ação, usar essa ação de covil novamente ou morrer. A nuvem produz escuridão leve. Qualquer criatura na nuvem quando ela aparece deve realizar um teste de resistência de Constituição CD 15, sofrendo 10 (3d6) de dano perfurante se falhar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso. Uma criatura que termina o turno dela dentro da nuvem sofre 10 (3d6) de dano perfurante.
- Escuridão mágica espalha-se de um ponto, à escolha do dragão, a até 18 metros dele, preenchendo uma esfera de 4,5 metros de raio até o dragão dissipa-la com uma ação, usar essa ação de covil novamente ou morrer. A escuridão se espalha, dobrando esquinas. Uma criatura com visão no escuro não pode ver através da escuridão e luz não-mágica não pode iluminar dentro dela. Se qualquer parte da área afetada sobrepor uma área criada por uma magia de 2° nível ou inferior, a magia que criou a luz é dissipada.

Efeitos Regionais

A região contendo o covil de um dragão negro lendário é deformada pela presença da criatura, o que cria um ou mais dos seguintes efeitos:

- O terreno a até 9 quilômetros do covil requer o dobro do tempo normal para ser atravessado, já que as plantas crescem grossas e retorcidas, e os pântanos são densos devido à lama fétida.
- Fontes de água a até 1,5 quilômetro do covil são sobrenaturalmente poluídas. Inimigos do dragão que beberem dessa água a vomitarão dentro de minutos.
- Nevoeiro cria escuridão leve no terreno a até 9 quilômetros do covil.

Se o dragão morrer, a vegetação permanecerá espessa, mas os outros efeitos desaparecerão ao longo de 1d10 dias.

Dragão Verde Ancião

Dragão Imenso, leal e mau

Classe de Armadura 21 (armadura natural)
Pontos de Vida 385 (22d20 + 154)
Deslocamento 12 m, natação 12 m, voo 24 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
27 (+8)	12 (+1)	25 (+7)	20 (+5)	17 (+3)	19 (+4)

Testes de Resistência Des +8, Con +14, Sab +10, Car +11
Perícias Enganação +11, Furtividade +8, Intuição +10, Percepção +17, Persuasão +11
Imunidade a Dano veneno
Imunidade a Condição envenenado
Sentidos percepção às cegas 18 m, visão no escuro 36 m, Percepção passiva 27
Idiomas Comum, Dracônico
Nível de Desafio 22 (41.000 XP)

Anfíbio. O dragão pode respirar ar e água.

Resistência Lendária (3/Dia). Se o dragão falhar em um teste de resistência, ele pode escolher obter sucesso, no lugar.

Ações

Ataques Múltiplos. O dragão pode usar sua Presença Aterradora, ele pode então, realizar três ataques: um com sua mordida e dois com suas garras.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +15 para atingir, alcance 4,5 m, um alvo. *Acerto*: 19 (2d10 + 8) de dano perfurante mais 10 (3d6) de dano de veneno.

Garra. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +15 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 15 (2d6 + 8) de dano cortante.

Cauda. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +15 para atingir, alcance 6 m, um alvo. *Acerto*: 17 (2d8 + 8) de dano de concussão.

Presença Aterradora. Cada criatura, à escolha do dragão, que esteja a até 36 metros do dragão e esteja ciente disso, deve ser bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria CD 19 ou ficará amedrontada por 1 minuto. Uma criatura pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos turnos dela, terminando o efeito sobre si, caso obtenha sucesso. Se o teste de resistência de uma criatura for bem sucedido ou caso o efeito termine sobre ela, a criatura ficará imune a Presença Aterradora do dragão pelas próximas 24 horas.

Sopro Venenoso (Recarrega 5–6). O dragão pode expelir gás venenoso em uma cone de 27 metros. Cada criatura na área deve realizar um teste de resistência de Constituição CD 22, sofrendo 77 (22d6) de dano de veneno se falhar na resistência, ou metade desse dano caso obtenha sucesso.

Ações Lendárias

O dragão pode realizar 3 ações lendárias, escolhidas dentre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. O dragão recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dele.

Detectar. O dragão realiza um teste de Sabedoria (Percepção).
Ataque com Cauda. O dragão realiza um ataque de cauda.
Ataque com Asas (Custa 2 Ações). O dragão bate suas asas. Cada criatura a até 4,5 metros do dragão deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 23 ou sofrerá 15 (2d6 + 8) de dano de concussão e cairá no chão. Após bater suas asas, o dragão pode voar até metade do seu deslocamento de voo.

Dragão Verde Adulto

Dragão Enorme, leal e mau

Classe de Armadura 19 (armadura natural)
Pontos de Vida 207 (18d12 + 90)
Deslocamento 12 m, natação 12 m, voo 24 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	12 (+1)	21 (+5)	18 (+4)	15 (+2)	17 (+3)

Testes de Resistência Des +6, Con +10, Sab +7, Car +8
Perícias Enganação +8, Furtividade +6, Intuição +7, Percepção +12, Persuasão +8
Imunidade a Dano veneno
Imunidade a Condição envenenado
Sentidos percepção às cegas 18 m, visão no escuro 36 m, Percepção passiva 21
Idiomas Comum, Dracônico
Nível de Desafio 15 (13.000 XP)

Anfíbio. O dragão pode respirar ar e água.

Resistência Lendária (3/Dia). Se o dragão falhar em um teste de resistência, ele pode escolher obter sucesso, no lugar.

Ações

Ataques Múltiplos. O dragão pode usar sua Presença Aterradora, ele pode então, realizar três ataques: um com sua mordida e dois com suas garras.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +11 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 17 (2d10 + 6) de dano perfurante mais 7 (2d6) de dano de veneno.

Garra. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +11 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 13 (2d6 + 6) de dano cortante.

Cauda. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +11 para atingir, alcance 4,5 m, um alvo. *Acerto*: 15 (2d8 + 6) de dano de concussão.

Presença Aterradora. Cada criatura, à escolha do dragão, que esteja a até 36 metros do dragão e esteja ciente disso, deve ser bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria CD 16 ou ficará amedrontada por 1 minuto. Uma criatura pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos turnos dela, terminando o efeito sobre si, caso obtenha sucesso. Se o teste de resistência de uma criatura for bem sucedido ou caso o efeito termine sobre ela, a criatura ficará imune a Presença Aterradora do dragão pelas próximas 24 horas.

Sopro Venenoso (Recarrega 5–6). O dragão pode expelir gás venenoso em uma cone de 18 metros. Cada criatura na área deve realizar um teste de resistência de Constituição CD 18, sofrendo 56 (16d6) de dano de veneno se falhar na resistência, ou metade desse dano caso obtenha sucesso.

Ações Lendárias

O dragão pode realizar 3 ações lendárias, escolhidas dentre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. O dragão recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dele.

Detectar. O dragão realiza um teste de Sabedoria (Percepção).
Ataque com Cauda. O dragão realiza um ataque de cauda.
Ataque com Asas (Custa 2 Ações). O dragão bate suas asas. Cada criatura a até 3 metros do dragão deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 19 ou sofrerá 13 (2d6 + 6) de dano de concussão e cairá no chão. Após bater suas asas, o dragão pode voar até metade do seu deslocamento de voo.

Dragão Verde Jovem

Dragão Grande, leal e mau

Classe de Armadura 18 (armadura natural)
Pontos de Vida 136 (16d10 + 48)
Deslocamento 12 m, natação 12 m, voo 24 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	12 (+1)	17 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	15 (+2)

Testes de Resistência Des +6, Con +10, Sab +7, Car +8
Perícias Enganação +5, Furtividade +4, Percepção +7
Imunidade a Dano veneno
Imunidade a Condição envenenado
Sentidos percepção às cegas 9 m, visão no escuro 36 m, Percepção passiva 17
Idiomas Comum, Dracônico
Nível de Desafio 8 (3.900 XP)

Anfíbio. O dragão pode respirar ar e água.

Ações

Ataques Múltiplos. O dragão realiza três ataques: um com sua mordida e dois com suas garras.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +7 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 15 (2d10 + 4) de dano perfurante mais 7 (2d8) de dano de veneno.

Garra. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +7 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 11 (2d6 + 4) de dano cortante.

Sopro Venenoso (Recarrega 5–6). O dragão pode expelir gás venenoso em uma cone de 9 metros. Cada criatura na área deve realizar um teste de resistência de Constituição CD 14, sofrendo 42 (12d6) de dano de veneno se falhar na resistência, ou metade desse dano caso obtenha sucesso.

Dragão Verde Filhote

Dragão Médio, leal e mau

Classe de Armadura 17 (armadura natural)
Pontos de Vida 38 (6d8 + 6)
Deslocamento 9 m, natação 9 m, voo 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	13 (+1)

Testes de Resistência Des +3, Con +3, Sab +2, Car +3
Perícias Furtividade +3, Percepção +4
Imunidade a Dano veneno
Imunidade a Condição envenenado
Sentidos percepção às cegas 3 m, visão no escuro 18 m, Percepção passiva 14
Idiomas Dracônico
Nível de Desafio 2 (450 XP)

Anfíbio. O dragão pode respirar ar e água.

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 7 (1d10 + 2) de dano perfurante mais 3 (1d6) de dano de veneno.

Sopro Venenoso (Recarrega 5–6). O dragão pode expelir gás venenoso em uma cone de 4,5 metros. Cada criatura na área deve realizar um teste de resistência de Constituição CD 11, sofrendo 21 (6d6) de dano de veneno se falhar na resistência, ou metade desse dano caso obtenha sucesso.

Dragão Verde

Os mais astutos e traiçoeiros dos dragões verdadeiros, os dragões verdes usam enganação e trapaça para obter vantagem sobre seus inimigos. De temperamento desagradável e completamente malignos eles sentem um prazer especial em subverter e corromper os de bom-coração. Nas antigas florestas que eles vagam, os dragões verdes demonstram uma agressividade que geralmente não tem a ver com território, mas sim com adquirir poder e riqueza com o mínimo de esforço possível.

Um dragão verde é reconhecido por sua mandíbula encurvada e a crista que começa próximo aos olhos e continua espinha abaixo, atingindo sua altura máxima bem atrás do crânio. Um dragão verde não possui ouvido externo, mas tem placas de couro espinhosas que correm abaixo da lateral do seu pescoço.

As finas escamas de um dragão verde filhote tem um tom de verde tão escuro que beira o negro. À medida que o dragão envelhece, suas escamas crescem e clareiam, adquirindo tons de floresta, esmeralda e verde oliva para ajudar o dragão a se mesclar com o ambiente arborizado ao redor. Suas asas tem um padrão de manchas, escuras perto das bordas e mais claras na parte interna.

As patas de um dragão verde são mais longas em relação ao seu corpo que em qualquer outro dragão, permitindo que ele passe com facilidade sobre arbustos e detritos florestais quando ele caminha. Com seu pescoço igualmente comprido, um dragão verde mais velho pode elevar-se acima da copa das árvores sem se erguer.

Caçadores Caprichosos. Um dragão verde caça patrulhando seu território florestal do ar e do solo. Ele devora qualquer criatura que vê, e vai consumir arbustos e pequenas árvores se estiver faminto o suficiente, mas suas presas favoritas são os elfos.

Os dragões verdes são mentirosos compulsivos e mestres do duplo sentido. Eles preferem intimidar as criaturas menores, mas preferem aplicar manipulações mais sutis quando estão lidando com outros dragões. Um dragão verde ataca animais e monstros sem provocação, especialmente quando está lidando com ameaças em potencial em seu território. Quando está lidando com criaturas racionais, um dragão verde demonstra um desejo por poder que rivaliza seu desejo dracônico por tesouros e ele está sempre à procura de criaturas que possam ajudá-lo a alcançar suas ambições.

Um dragão verde espreita suas vítimas enquanto planeja seu ataque, às vezes perseguindo criaturas por dias. Quando o alvo é fraco, o dragão diverte-se com o terror que sua aparência evoca antes de atacar. Ele nunca matar todos os seus adversários, preferindo usar intimidação para estabelecer controle sobre os sobreviventes. Então, ele aprende o que puder sobre as atividades de outras criaturas próximas de seu território e sobre qualquer tesouro que possa ser encontrado nas proximidades. Dragões verdes ocasionalmente libertam prisioneiros caso possa resgatá-los. Do contrário, uma criatura deverá provar seu valor ao dragão diariamente, ou morrerá.

Manipuladores de Intrigas. Como uma criatura astuta e sutil, um dragão verde submete outras criaturas a sua vontade ao avaliar e jogar fora os mais profundos desejos delas. Qualquer criatura tola o bastante para tentar subjugar um dragão verde eventualmente perceberá que a criatura estava apenas fingindo servir para avaliar seu pretenso mestre.

Quando estão manipulando outras criaturas, os dragões verdes tem boca-doce e são brandos e sofisticados. Entre sua própria espécie, eles são barulhentos, grosseiros e rudes, especialmente quando estão lidando com dragões de mesma idade e posição.

Conflito e Corrupção. Os dragões verdes, às vezes, disputam com outros dragões os territórios onde florestas cruzam com outros terrenos. Um dragão verde, tipicamente, finge recuar, apenas para esperar e observar – às vezes por décadas – pela chance de aniquilar o outro dragão, então reivindicando o covil e tesouro dele.

Dragões verdes aceitam a servidão de criaturas racionais como goblinoides, ettercaps, ettins, kobolds, orcs e yuan-tis. Eles também se deleitam em corromper e submeter os elfos à sua vontade. Um dragão verde, às vezes, dilacera as mentes dos seus lacaios através do medo ao ponto de leva-los a insanidade, sendo que a névoa que se espalha por sua floresta reflete os sonhos tortuosos desses lacaios.

Tesouros Vivos. Os tesouros prediletos de um dragão verde são as criaturas racionais que ele submete à sua vontade, incluindo figuras significativas como heróis populares, sábios conhecidos e bardos renomados. Entre os tesouros materiais, um dragão verde prefere esmeraldas, gravuras em madeira, instrumentos musicais e esculturas de indivíduos humanoides.

O Covil do Dragão Verde

Os dragões verdes amantes de florestas as vezes competem por território com os dragões negros em florestas pantanosas e com os dragões brancos em taigas subárticas. No entanto, uma floresta controlada por um dragão verde é fácil de se perceber. Uma névoa perpétua suspende-se no ar na floresta de um dragão verde lendário, carregando um cheiro acre do sopro venenoso da criatura. As árvores cobertas de musgo crescem bem próximas, exceto nos caminhos sinuosos traçados como um labirinto no coração da floresta. A luz que toca o solo da floresta carrega um matiz verde-esmeralda e cada som parece abafado.

No centro da sua floresta, um dragão negro escolhe uma caverna em um desfiladeiro ou encostas lisos para seu covil, preferindo uma entrada escondida de olhos indiscretos. Alguns buscam bocas de caverna ocultas atrás de cachoeiras ou cavernas parcialmente submersas que possam ser acessadas através de lagos ou riachos. Outros escondem as entradas de seus covis com vegetação.

Ações de Covil

No valor de iniciativa 20 (quebrando toda a sequência de iniciativa), o dragão realiza uma ação de covil fazendo um dos efeitos a seguir; o dragão não pode usar o mesmo efeitos em duas rodadas consecutivas:

- Raízes e vinhas preênseis emergem num raio de 6 metros, centrado num ponto no solo que o dragão possa ver, a até 36 metros dele. Essa área torna-se terreno difícil e cada criatura nela deve ser bem sucedida num teste de resistência de Força CD 15 ou ficará impedida pelas raízes e vinhas. Uma criatura pode se libertar caso ela ou outra criatura gaste uma ação para realizar um teste de resistência de Força CD 15 bem sucedido. As raízes e vinhas murcham quando o dragão usa essa ação de covil novamente ou quando ele morre.
- Uma muralha densa de arbustos cobertos de espinhos surge do nada em uma superfície solida a até 36 metros do dragão. A muralha tem até 18 metros de comprimentos, 3 metros de altura e 1,5 metro de espessura, e ela bloqueia a linha de visão. Quando a muralha aparece, cada criatura em sua área deve realizar um teste de resistência de Destreza CD 15. Uma criatura que fracasse na resistência sofre 18 (4d8) de dano perfurante e é empurrada 1,5 metros para longe do espaço da muralha, indo parar em qualquer dos lados da muralha que desejar. Uma criatura pode se mover através da muralha, embora lenta e dolorosamente. Para cada 1,5 metro que uma criatura atravesse da muralha, ela deve gastar 6 metros de movimento. Além disso, uma criatura no espaço da muralha deve realizar um teste de resistência de Destreza CD 15 a cada rodada em contato com a muralha, ou sofrerá 18 (4d8) de dano perfurante se falhar na resistência ou metade desse dano caso obtenha sucesso. Cada seção de 3 metros da muralha tem CA 5, 15 pontos de vida, vulnerabilidade a fogo, resistência a dano de concussão e perfurante e imunidade a dano psíquico. A muralha afunda de volta no solo quando o dragão usa essa ação de covil novamente ou quando o dragão morre.
- Névoa mágica rodeia uma criatura que o dragão possa ver, a até 36 metros dele. A criatura deve realizar um teste de resistência de Sabedoria CD 15 ou ficará enfeitiçada pelo dragão até a contagem de iniciativa 20, no próximo turno.

Efeitos Regionais

A região contendo o covil de um dragão verde lendário é deformada pela presença da criatura, o que cria um ou mais dos seguintes efeitos:

- Arbustos formam passagens labirínticas a até 1,5 quilômetro do covil do dragão. Os arbustos agem como paredes de 3 metros de altura por 3 metros de espessura que bloqueia a linha de visão. Criaturas podem se mover através dos arbustos, mas cada 1,5 metro que a criatura se mover custa 6 metros de movimento. Uma criatura dentro dos arbustos deve realizar um teste de resistência de Destreza CD 15 a cada rodada que esteja em contato com os arbustos ou sofrerá 3 (1d6) de dano perfurante devido aos espinhos.

  Cada seção de 3 metros da muralha tem CA 5, 30 pontos de vida, resistência a dano de concussão e perfurante, vulnerabilidade a fogo e imunidade a dano psíquico e trovejante.
- A até 1,5 quilômetro do seu covil, o dragão não deixa qualquer evidência física de sua passagem, a não ser que deseje fazê-lo. Rastreia-lo ai é impossível, exceto por meios mágicos. Além disso, ele ignora impedimentos no movimento e danos causados por plantas nessa área que não sejam nem mágicas nem criaturas, incluindo dos arbustos descritos acima. As plantas afastam-se do caminho do dragão.
- Roedores e pássaros a até 1,5 quilômetro do covil do dragão servem como os olhos e ouvidos do dragão. Cervos e outros animais maiores estão estranhamente ausentes, dando dicas da presença de um faminto predador sobrenatural.

Se o dragão morrer, os roedores e pássaros perderão sua ligação sobrenatural com ele. Os arbustos permanecem, mas dentro de 1d10 dias, eles se tornarão plantas mundanas e terreno difícil, perdendo seus espinhos.

Dragão Vermelho Ancião

Dragão Imenso, caótico e mau

Classe de Armadura 22 (armadura natural)
Pontos de Vida 546 (28d20 + 252)
Deslocamento 12 m, escalada 12 m, voo 24 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
30 (+10)	10 (+0)	29 (+9)	18 (+4)	15 (+2)	23 (+6)

Testes de Resistência Des +7, Con +16, Sab +9, Car +13
Perícias Furtividade +7, Percepção +16
Imunidade a Dano fogo
Sentidos percepção às cegas 18 m, visão no escuro 36 m, Percepção passiva 23
Idiomas Comum, Dracônico
Nível de Desafio 24 (62.000 XP)

Resistência Lendária (3/Dia). Se o dragão falhar em um teste de resistência, ele pode escolher obter sucesso, no lugar.

Ações

Ataques Múltiplos. O dragão pode usar sua Presença Aterradora, ele pode então, realizar três ataques: um com sua mordida e dois com suas garras.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +17 para atingir, alcance 4,5 m, um alvo. *Acerto*: 21 (2d10 + 10) de dano perfurante mais 14 (4d6) de dano de fogo.

Garra. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +17 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 17 (2d6 + 10) de dano cortante.

Cauda. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +17 para atingir, alcance 6 m, um alvo. *Acerto*: 19 (2d8 + 10) de dano de concussão.

Presença Aterradora. Cada criatura, à escolha do dragão, que esteja a até 36 metros do dragão e esteja ciente disso, deve ser bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria CD 21 ou ficará amedrontada por 1 minuto. Uma criatura pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos turnos dela, terminando o efeito sobre si, caso obtenha sucesso. Se o teste de resistência de uma criatura for bem sucedido ou caso o efeito termine sobre ela, a criatura ficará imune a Presença Aterradora do dragão pelas próximas 24 horas.

Sopro Flamejante (Recarrega 5–6). O dragão pode expelir fogo num cone de 27 metros. Cada criatura na área deve realiza um teste de resistência de Destreza CD 24, sofrendo 91 (26d6) de dano de fogo se falhar na resistência, ou metade desse dano caso obtenha sucesso.

Ações Lendárias

O dragão pode realizar 3 ações lendárias, escolhidas dentre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. O dragão recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dele.

Detectar. O dragão realiza um teste de Sabedoria (Percepção).
Ataque com Cauda. O dragão realiza um ataque de cauda.
Ataque com Asas (Custa 2 Ações). O dragão bate suas asas. Cada criatura a até 4,5 metros do dragão deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 25 ou sofrerá 17 (2d6 + 10) de dano de concussão e cairá no chão. Após bater suas asas, o dragão pode voar até metade do seu deslocamento de voo.

Dragão Vermelho Adulto

Dragão Enorme, caótico e mau

Classe de Armadura 19 (armadura natural)
Pontos de Vida 256 (19d12 + 133)
Deslocamento 12 m, escalada 12 m, voo 24 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
27 (+8)	10 (+0)	25 (+7)	16 (+3)	13 (+1)	21 (+5)

Testes de Resistência Des +6, Con +13, Sab +7, Car +11
Perícias Furtividade +6, Percepção +13
Imunidade a Dano fogo
Sentidos percepção às cegas 18 m, visão no escuro 36 m, Percepção passiva 23
Idiomas Comum, Dracônico
Nível de Desafio 17 (18.000 XP)

Resistência Lendária (3/Dia). Se o dragão falhar em um teste de resistência, ele pode escolher obter sucesso, no lugar.

Ações

Ataques Múltiplos. O dragão pode usar sua Presença Aterradora, ele pode então, realizar três ataques: um com sua mordida e dois com suas garras.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +14 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 19 (2d10 + 8) de dano perfurante mais 10 (3d6) de dano de fogo.

Garra. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +14 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 15 (2d6 + 8) de dano cortante.

Cauda. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +11 para atingir, alcance 4,5 m, um alvo. *Acerto*: 17 (2d8 + 8) de dano de concussão.

Presença Aterradora. Cada criatura, à escolha do dragão, que esteja a até 36 metros do dragão e esteja ciente disso, deve ser bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria CD 19 ou ficará amedrontada por 1 minuto. Uma criatura pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos turnos dela, terminando o efeito sobre si, caso obtenha sucesso. Se o teste de resistência de uma criatura for bem sucedido ou caso o efeito termine sobre ela, a criatura ficará imune a Presença Aterradora do dragão pelas próximas 24 horas.

Sopro Flamejante (Recarrega 5–6). O dragão pode expelir fogo num cone de 18 metros. Cada criatura na área deve realiza um teste de resistência de Destreza CD 21, sofrendo 63 (18d6) de dano de fogo se falhar na resistência, ou metade desse dano caso obtenha sucesso.

Ações Lendárias

O dragão pode realizar 3 ações lendárias, escolhidas dentre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. O dragão recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dele.

Detectar. O dragão realiza um teste de Sabedoria (Percepção).
Ataque com Cauda. O dragão realiza um ataque de cauda.
Ataque com Asas (Custa 2 Ações). O dragão bate suas asas. Cada criatura a até 3 metros do dragão deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 22 ou sofrerá 15 (2d6 + 8) de dano de concussão e cairá no chão. Após bater suas asas, o dragão pode voar até metade do seu deslocamento de voo.

Dragão Vermelho Jovem

Dragão Grande, caótico e mau

Classe de Armadura 18 (armadura natural)
Pontos de Vida 178 (17d10 + 85)
Deslocamento 12 m, escalada 12 m, voo 24 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	10 (+0)	21 (+5)	14 (+2)	11 (+0)	19 (+4)

Testes de Resistência Des +4, Con +9, Sab +4, Car +8
Perícias Furtividade +4, Percepção +8
Imunidade a Dano fogo
Sentidos percepção às cegas 9 m, visão no escuro 36 m, Percepção passiva 18
Idiomas Comum, Dracônico
Nível de Desafio 10 (5.900 XP)

Ações

Ataques Múltiplos. O dragão realiza três ataques: um com sua mordida e dois com suas garras.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +10 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 17 (2d10 + 6) de dano perfurante mais 7 (2d6) de dano de fogo.

Garra. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +10 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 13 (2d6 + 6) de dano cortante.

Sopro Flamejante (Recarrega 5–6). O dragão pode expelir fogo num cone de 9 metros. Cada criatura na área deve realiza um teste de resistência de Destreza CD 17, sofrendo 56 (16d6) de dano de fogo se falhar na resistência, ou metade desse dano caso obtenha sucesso.

Dragão Vermelho Filhote

Dragão Médio, caótico e mau

Classe de Armadura 17 (armadura natural)
Pontos de Vida 75 (10d8 + 30)
Deslocamento 9 m, escalada 9 m, voo 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Testes de Resistência Des +2, Con +5, Sab +2, Car +4
Perícias Furtividade +4, Percepção +2
Imunidade a Dano fogo
Sentidos percepção às cegas 3 m, visão no escuro 18 m, Percepção passiva 14
Idiomas Dracônico
Nível de Desafio 4 (1.100 XP)

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 9 (1d10 + 4) de dano perfurante mais 3 (1d6) de dano de fogo.

Sopro Flamejante (Recarrega 5–6). O dragão pode expelir fogo num cone de 4,5 metros. Cada criatura na área deve realiza um teste de resistência de Destreza CD 13, sofrendo 24 (7d6) de dano de fogo se falhar na resistência, ou metade desse dano caso obtenha sucesso.

Dragão Vermelho

Os mais avarentos de todos os dragões verdadeiros, os dragões vermelhos buscam aumentar suas montanhas de tesouros. Eles são excepcionalmente vaidosos, mesmo para os dragões, e esse conceito é refletido em suas posturas imponentes e no desdém pelas outras criaturas.

O odor de enxofre e fumaça envolve o dragão vermelho, cujos chifres voltados para trás e espinhos ósseos definem sua silhueta. Suas ventas abertas em seu focinho expelem fumaça todo o tempo, e seus olhos dançam como chamas quando ele está enfurecido. Suas asas são as mais longas dentre os dragões cromáticos e tem uma tonalidade azul escuro ao longo da borda externa, lembrando metal incandescente azulado pelo fogo.

As escamas de um dragão vermelho filhote têm uma coloração escarlate, lustrosas e brilhantes, desbotando com o tempo, adquirindo um tom vermelho escuro e tornando-se tão rígidas quanto metal à medida que o dragão envelhece. Suas pupilas também somem com a idade, e os dragões mais velhos tem olhos semelhantes a orbes cheias de lava derretida.

Mestres da Montanha. Os dragões vermelhos preferem terrenos montanhosos, ermos e qualquer outro local onde possam se empoleirar no alto e observar seus domínios. A preferência deles por montanhas provoca conflitos com os dragões de cobre habitantes de colinas de tempos em tempos.

Tiranos Arrogantes. Dragões vermelhos entram numa fúria destrutiva e agem por impulso quando enfurecidos. Eles são tão ferozes e vingativos que eles são considerados como o arquétipo do dragão maligno por muitas culturas.

Nenhum outro dragão se aproxima da arrogância do dragão vermelho. Essas criaturas se veem como reis e imperadores, e enxergam o resto da espécie dracônica como inferiores. Acreditando serem escolhidos por Tiamat para governar em nome dela, os dragões vermelhos consideram que mundo e cada criatura nele são deles para comandar.

Posição e Escravos. Os dragões vermelhos são ferozmente territorialistas e isolacionistas. No entanto, eles anseiam conhecer sobre os eventos em todo o mundo, e eles fazem uso de criaturas menores como informantes, mensageiros e espiões. Eles estão mais interessados em notícias sobre outros dragões vermelhos, com os quais eles competem constantemente por posições.

Quando precisa de servos, um dragão vermelho exige fidelidade de humanoides caóticos e maus. Se a submissão não for conseguida, ele aniquila os líderes da tribo e reivindica a liderança sobre os sobreviventes. As criaturas a serviço de um dragão vermelho vivem com um medo constante de serem carbonizadas e devoradas por desagrada-lo. Elas gastam a maior parte do tempo bajulando a criatura em uma tentativa de permanecerem vivas.

Colecionadores Obsessivos. Os dragões vermelhos valorizam a riqueza acima de tudo, e suas montanhas de tesouros são lendárias. Eles cobiçam qualquer coisa de valor monetário, e podem muitas vezes julgar o valor de uma quinquilharia em peças de cobre em um relance. Um dragão vermelho tem uma afeição especial por tesouros adquiridos de inimigos poderosos que ele matou, exibindo esses tesouros como prova de superioridade.

Um dragão vermelho sabe o valor e proveniência de cada item do seu tesouro, além da localização exata de cada item. Ele pode notar a falta de uma única moeda, dando início a sua ira enquanto rastreia e mata o larapio sem misericórdia. Se o ladrão não puder ser encontrado, o dragão entrará em fúria, devastando cidades e vilas numa tentativa de manifestar a sua ira.

O Covil do Dragão Vermelho

Os dragões fazem seus covis em montanhas ou colinas altas, habitando em cavernas sob picos cobertos de neve, ou nos salões profundos de minas abandonadas e fortalezas anãs. Cavernas com atividade vulcânica ou geotérmica são os covis mais estimados para os dragões vermelhos, criando perigos que impedem intrusos e deixando o calor abrasador e os gases vulcânicos darem cabo deles enquanto o dragão dorme.

Com seus tesouros em protegidos nas profundezas do covil, um dragão vermelho passa mais tempo fora da montanha que dentro dela. Para um dragão vermelho, as maiores altitudes do mundo são o trono de onde ele observa e examinar tudo que ele controla – e a vastidão do mundo que ele busca controlar.

Ao longo do complexo do covil, servos erguem monumentos em homenagem ao poder do dragão, contando as histórias sinistras da vida dele, os inimigos que ele matou e as nações que ele conquistou.

Ações de Covil

No valor de iniciativa 20 (quebrando toda a sequência de iniciativa), o dragão realiza uma ação de covil fazendo um dos efeitos a seguir; o dragão não pode usar o mesmo efeitos em duas rodadas consecutivas:

- Magma emerge de um ponto do solo que o dragão possa ver, a até 36 metros dele, criando um gêiser de 6 metros de altura por 1,5 metro de raio. Cada criatura no gêiser deve realizar um teste de resistência de Destreza CD 15, sofrendo 21 (6d6) de dano de fogo se falhar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso.
- Um tremor balança o covil num raio de 18 metros do dragão. Cada criatura além do dragão no solo na área deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 15 ou cairá no chão.
- Gases vulcânicos formam uma nuvem numa esfera de 6 metros de raio, centrada num ponto que o dragão possa ver, a até 36 metros dele. A esfera se espalha, dobrando esquinas, e a área dela é de escuridão leve. Ela dura até a contagem de iniciativa 20 da rodada seguinte. Cada criatura que começar seu turno na nuvem deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição CD 13 ou ficará envenenada até o final do turno dela. Enquanto estiver envenenada desse jeito, um criatura está incapacitada.

Efeitos Regionais

A região contendo o covil de um dragão vermelho lendário é deformada pela presença da criatura, o que cria um ou mais dos seguintes efeitos:

- Pequenos terremotos são comuns a até 9 quilômetros do covil do dragão.
- Fontes de água a até 1,5 quilômetro do covil são sobrenaturalmente quentes e infectadas por enxofre.
- Fissuras nas rochas a até 1,5 quilômetro do covil do dragão formam portais para o Plano Elemental do Fogo, permitindo que criaturas elementais do fogo entrem no mundo para habitar as proximidades.

Se o dragão morrer, esses efeitos somem no decorrer de 1d10 dias.

Dragões Metálicos

Os dragões metálicos buscam preservar e proteger, vendo a si próprios como uma poderosa raça dentre as muitas raças que possuem um lugar no mundo.

Nobre Curiosidade. Dragões metálicos cobiçam tesouros assim como os malignos da espécie cromática, mas eles não são tão guiados pela ganância na sua busca por riquezas. Ao invés disso, os dragões metálicos são levados a investigar e coletar, pegando relíquias sem dono e armazenando-as em seus covis. O tesouro de um dragão metálico é cheio de itens que refletem sua persona, contando sua história e preservando sua memória. Da mesma forma, poderosos itens mágicos e até mesmo artefatos malignos são, algumas vezes, escondidos nos montes de tesouro de um dragão metálico.

Um dragão metálico pode ser persuadido a se desfazer de um item de seu tesouro para um bem maior. No entanto, a necessidade ou direito de outra criatura ao item é, muitas vezes, pouco clara do ponto de vista do dragão. Um dragão metálico deve ser subornado ou, de alguma forma, convencido de se desfazer do item.

Metamorfos Solitários. Em algum momento de suas longas vidas, os dragões metálicos ganham a habilidade mágica de assumir as formas de humanoides e bestas. Quando um dragão aprende como se disfarçar, ele pode se imergir em outras culturas por um tempo. Alguns dragões são muito tímidos ou paranoicos para se afastar de seus covis e de suas pilhas de tesouros, porém, dragões mais ousados adoram vagar pelas ruas de cidades em formas humanoides, fazendo parte da cultura e culinária locais e divertindo-se ao observar como as raças menores vivem.

Alguns dragões metálicos preferem se manter o mais longe possível da civilização para não atrair inimigos. No entanto, isso significa que eles estão, muitas vezes, longe do contato com os eventos atuais.

A Persistência da Memória. Dragões metálicos possuem ótimas memórias e eles formam opiniões sobre humanoides baseados nos contatos anteriores com os humanoides em questão. Dragões bons podem reconhecer linhagens humanoides pelo cheiro, farejando cada pessoa que eles conhecem e lembrando de quaisquer parentes que eles tenham tido contato com o passar dos anos. Um dragão de ouro pode nunca suspeitar da duplicidade de um vilão astuto, assumindo que o vilão tenha a mesma mente e coração bons e virtuosos de uma avó. Por outro lado, o dragão pode ficar ressentido de um nobre paladino cujo ancestral tenha usurpado uma estátua de prata do tesouro do dragão três séculos atrás.

Rei dos Dragões Bons. A divindade governante dos dragões metálicos é Bahamut, o Dragão de Platina. Ele vive nos Sete Paraísos Escalonados de Celestia, mas muitas vezes vaga pelo Plano Material com a aparência mágica de um humano idoso em roupas de camponês. Nessa forma, ele é geralmente acompanhado por sete canários dourados – na realidade, sete dragões de ouro anciões em forma metamorfoseada.

Bahamut raramente interfere nos negócios das criaturas mortais, apesar de ele fazer exceções para ajudar a frustrar as maquinações de Tiamat, a Rainha Dragão, e sua prole maligna. Clérigos bondosos e paladinos, às vezes, veneram Bahamut por sua dedicação à justiça e a proteção. Como um deus menor, ele tem poder para conceder magias divinas.

Dragão de Bronze Ancião

Dragão Imenso, leal e bom

Classe de Armadura 22 (armadura natural)
Pontos de Vida 444 (24d20 + 192)
Deslocamento 12 m, natação 12 m, voo 24 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
29 (+9)	10 (+0)	27 (+8)	18 (+4)	17 (+3)	21 (+5)

Testes de Resistência Des +7, Con +15, Sab +10, Car +12
Perícias Furtividade +7, Intuição +10, Percepção +17
Imunidade a Dano elétrico
Sentidos percepção às cegas 18 m, visão no escuro 36 m, Percepção passiva 27
Idiomas Comum, Dracônico
Nível de Desafio 22 (41.000 XP)

Anfíbio. O dragão pode respirar ar e água.

Resistência Lendária (3/Dia). Se o dragão falhar em um teste de resistência, ele pode escolher obter sucesso, no lugar.

Ações

Ataques Múltiplos. O dragão pode usar sua Presença Aterradora, ele pode então, realizar três ataques: um com sua mordida e dois com suas garras.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +16 para atingir, alcance 4,5 m, um alvo. *Acerto*: 20 (2d10 + 9) de dano perfurante.

Garra. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +16 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 16 (2d6 + 9) de dano cortante.

Cauda. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +16 para atingir, alcance 6 m, um alvo. *Acerto*: 18 (2d8 + 9) de dano de concussão.

Presença Aterradora. Cada criatura, à escolha do dragão, que esteja a até 36 metros do dragão e esteja ciente disso, deve ser bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria CD 20 ou ficará amedrontada por 1 minuto. Uma criatura pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos turnos dela, terminando o efeito sobre si, caso obtenha sucesso. Se o teste de resistência de uma criatura for bem sucedido ou caso o efeito termine sobre ela, a criatura ficará imune a Presença Aterradora do dragão pelas próximas 24 horas.

Arma de Sopro (Recarrega 5–6). O dragão usa um dos seguintes tipos de armas de sopro.

Sopro Elétrico. O dragão pode expelir eletricidade em uma linha com 36 metros de comprimento e 3 metros de largura. Cada criatura na linha deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 23, sofrendo 88 (16d10) de dano elétrico se falhar na resistência, ou metade desse dano caso obtenha sucesso.

Sopro Repulsivo. O dragão pode expelir energia repulsiva em um cone de 9 metros. Cada criatura na área deve ser bem sucedida num teste de resistência de Força CD 23. Se falhar na resistência, a criatura é empurrada 18 metros para longe do dragão.

Mudar Forma. O dragão se metamorfoseia magicamente em um humanoide ou besta que possua um nível de desafio inferior ao seu próprio, ou volta para sua forma verdadeira. Ele reverte a sua forma verdadeira se morrer. Qualquer equipamento vestido ou carregado é absorvido ou usado pela nova forma (à escolha do dragão).

Na nova forma, o dragão mantem sua tendência, pontos de vida, Dados de Vida, capacidade de fala, proficiências, Resistência Lendária, ações de covil e valores de Inteligência, Sabedoria e Carisma, assim como essa ação. Suas estatísticas e capacidades, no mais, são substituídas pelas da nova forma, exceto quaisquer características de classe ou ações lendárias dessa forma.

Ações Lendárias

O dragão pode realizar 3 ações lendárias, escolhidas dentre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. O dragão recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dele.

Detectar. O dragão realiza um teste de Sabedoria (Percepção).
Ataque com Cauda. O dragão realiza um ataque de cauda.
Ataque com Asas (Custa 2 Ações). O dragão bate suas asas. Cada criatura a até 4,5 metros do dragão deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 24 ou sofrerá 16 (2d6 + 9) de dano de concussão e cairá no chão. Após bater suas asas, o dragão pode voar até metade do seu deslocamento de voo.

Dragão de Bronze Adulto

Dragão Enorme, leal e bom

Classe de Armadura 19 (armadura natural)
Pontos de Vida 212 (17d12 + 102)
Deslocamento 12 m, natação 12 m, voo 24 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
25 (+7)	10 (+0)	23 (+6)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

Testes de Resistência Des +5, Con +11, Sab +7, Car +9
Perícias Furtividade +5, Intuição +7, Percepção +12
Imunidade a Dano elétrico
Sentidos percepção às cegas 18 m, visão no escuro 36 m, Percepção passiva 22
Idiomas Comum, Dracônico
Nível de Desafio 15 (13.000 XP)

Anfíbio. O dragão pode respirar ar e água.

Resistência Lendária (3/Dia). Se o dragão falhar em um teste de resistência, ele pode escolher obter sucesso, no lugar.

Ações

Ataques Múltiplos. O dragão pode usar sua Presença Aterradora, ele pode então, realizar três ataques: um com sua mordida e dois com suas garras.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +12 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 18 (2d10 + 7) de dano perfurante.

Garra. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +12 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 14 (2d6 + 7) de dano cortante.

Cauda. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +12 para atingir, alcance 4,5 m, um alvo. *Acerto*: 16 (2d8 + 7) de dano de concussão.

Presença Aterradora. Cada criatura, à escolha do dragão, que esteja a até 36 metros do dragão e esteja ciente disso, deve ser bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria CD 17 ou ficará amedrontada por 1 minuto. Uma criatura pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos turnos dela, terminando o efeito sobre si, caso obtenha sucesso. Se o teste de resistência de uma criatura for bem sucedido ou caso o efeito termine sobre ela, a criatura ficará imune a Presença Aterradora do dragão pelas próximas 24 horas.

Arma de Sopro (Recarrega 5–6). O dragão usa um dos seguintes tipos de armas de sopro.

Sopro Elétrico. O dragão pode expelir eletricidade em uma linha com 27 metros de comprimento e 1,5 metro de largura. Cada criatura na linha deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 19, sofrendo 66 (12d10) de dano elétrico se falhar na resistência, ou metade desse dano caso obtenha sucesso.

Sopro Repulsivo. O dragão pode expelir energia repulsiva em um cone de 9 metros. Cada criatura na área deve ser bem sucedida num teste de resistência de Força CD 19. Se falhar na resistência, a criatura é empurrada 18 metros para longe do dragão.

Mudar Forma. O dragão se metamorfoseia magicamente em um humanoide ou besta que possua um nível de desafio inferior ao seu próprio, ou volta para sua forma verdadeira. Ele reverte a sua forma verdadeira se morrer. Qualquer equipamento vestido ou carregado é absorvido ou usado pela nova forma (à escolha do dragão).

Na nova forma, o dragão mantem sua tendência, pontos de vida, Dados de Vida, capacidade de fala, proficiências, Resistência Lendária, ações de covil e valores de Inteligência, Sabedoria e Carisma, assim como essa ação. Suas estatísticas e capacidades, no mais, são substituídas pelas da nova forma, exceto quaisquer características de classe ou ações lendárias dessa forma.

Ações Lendárias

O dragão pode realizar 3 ações lendárias, escolhidas dentre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. O dragão recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dele.

Detectar. O dragão realiza um teste de Sabedoria (Percepção).
Ataque com Cauda. O dragão realiza um ataque de cauda.
Ataque com Asas (Custa 2 Ações). O dragão bate suas asas. Cada criatura a até 3 metros do dragão deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 20 ou sofrerá 14 (2d6 + 7) de dano de concussão e cairá no chão. Após bater suas asas, o dragão pode voar até metade do seu deslocamento de voo.

Dragão de Bronze Jovem

Dragão Grande, leal e bom

Classe de Armadura 18 (armadura natural)
Pontos de Vida 142 (15d10 + 60)
Deslocamento 12 m, natação 12 m, voo 24 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	10 (+0)	19 (+4)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Testes de Resistência Des +3, Con +7, Sab +4, Car +6
Perícias Furtividade +3, Intuição +4, Percepção +7
Imunidade a Dano elétrico
Sentidos percepção às cegas 9 m, visão no escuro 36 m, Percepção passiva 17
Idiomas Comum, Dracônico
Nível de Desafio 8 (3.900 XP)

Anfíbio. O dragão pode respirar ar e água.

Ações

Ataques Múltiplos. O dragão realiza três ataques: um com sua mordida e dois com suas garras.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +8 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 16 (2d10 + 5) de dano perfurante.

Garra. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +8 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 12 (2d6 + 5) de dano cortante.

Arma de Sopro (Recarrega 5–6). O dragão usa um dos seguintes tipos de armas de sopro.

Sopro Elétrico. O dragão pode expelir eletricidade em uma linha com 18 metros de comprimento e 1,5 metro de largura. Cada criatura na linha deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 15, sofrendo 55 (10d10) de dano elétrico se falhar na resistência, ou metade desse dano caso obtenha sucesso.

Sopro Repulsivo. O dragão pode expelir energia repulsiva em um cone de 9 metros. Cada criatura na área deve ser bem sucedida num teste de resistência de Força CD 15. Se falhar na resistência, a criatura é empurrada 12 metros para longe do dragão.

Dragão de Bronze Filhote

Dragão Médio, leal e bom

Classe de Armadura 17 (armadura natural)
Pontos de Vida 32 (5d8 + 10)
Deslocamento 9 m, natação 9 m, voo 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Testes de Resistência Des +2, Con +4, Sab +2, Car +4
Perícias Furtividade +4, Percepção +2
Imunidade a Dano elétrico
Sentidos percepção às cegas 3 m, visão no escuro 18 m, Percepção passiva 14
Idiomas Dracônico
Nível de Desafio 2 (450 XP)

Anfíbio. O dragão pode respirar ar e água.

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 8 (1d10 + 3) de dano perfurante.

Arma de Sopro (Recarrega 5–6). O dragão usa um dos seguintes tipos de armas de sopro.

Sopro Elétrico. O dragão pode expelir eletricidade em uma linha com 12 metros de comprimento e 1,5 metro de largura. Cada criatura na linha deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 12, sofrendo 16 (3d10) de dano elétrico se falhar na resistência, ou metade desse dano caso obtenha sucesso.

Sopro Repulsivo. O dragão pode expelir energia repulsiva em um cone de 9 metros. Cada criatura na área deve ser bem sucedida num teste de resistência de Força CD 12. Se falhar na resistência, a criatura é empurrada 9 metros para longe do dragão.

Dragão de Bronze

Os dragões de bronze são habitantes das zonas costeiras que se alimentam, principalmente de plantas aquáticas e peixes. Eles assumem a forma de animais amigáveis para observar outras criaturas de seu interesse. Eles também são fascinados por guerras e juntam-se ansiosamente a exércitos para lutar por causas justas.

Uma carapaça reforçada e ondulada define o formato da cabeça de um dragão de bronze. Chifres curvados estendem-se das ondulações, acompanhados por chifres menores em seu maxilar inferior e queixo. Para ajuda-los a nadar, os dragões de bronze possuem pés palmados e escamas lisas. Um dragão de bronze filhote é amarelo tingido de verde; apenas quando o dragão se aproxima da idade adulta sua cor fica mais escura, alcançando a tonalidade bronze. As pupilas dos olhos de um dragão de bronze somem com a idade, até lembrarem orbes verdes brilhantes.

Dragões da Costa. Dragões de bronze adoram observar os navios viajando para cima e para baixo dos litorais próximos aos seus covis, às vezes, tomando a forma de golfinhos ou gaivotas para inspecionar esses navios e suas tripulações mais de perto. Um dragão de bronze ousado pode descer a bordo de um navio disfarçado de um pássaro ou rato, inspecionando o porão atrás de tesouros. Se o dragão encontrar algo de valor para seu tesouro, ele irá negociar com o capitão no navio pelo item.

Maquinas de Guerra. Os dragões de bronze opõem-se ativamente contra a tirania, e muitos dragões de bronze anseiam testar sua coragem dando bom uso para seu tamanho e força.

Quando um conflito acontece próximo do seu covil, um dragão de bronze verifica a causa subjacente, então oferece seus serviços a qualquer lado que lute pelo bem. Quando um dragão de bronze se junta a uma causa, ele permanece como um aliado incondicional.

Fortuna bem Organizada. Os dragões de bronze saqueiam navios afundados e também coletam corais coloridos e perolas dos recifes e solo oceânico próximos de seus covis. Quando um dragão de bronze compromete-se a ajudar um exército numa guerra por um salário contra um tirano, ele pede por um pagamento nominal. Se tal requisição estiver além dos recursos de seus aliados, ele pode se contentar com uma coleção de livros sobre história militar ou um item cerimonial em comemoração à aliança. Um dragão de bronze também pode reivindicar um tesouro possuído pelo inimigo que ele considere estar mais seguro sob sua proteção.

O Covil do Dragão de Bronze

Os dragões de bronze fazem seus covis em cavernas costeiras. Eles podem recuperar navios naufragados, reconstruindo-os nos confins de seu covil e usando-o como câmara do tesouro ou ninho para seus ovos.

Ações de Covil

No valor de iniciativa 20 (quebrando toda a sequência de iniciativa), o dragão realiza uma ação de covil fazendo um dos efeitos a seguir:

- O dragão cria uma névoa como se ele tivesse conjurado a magia *névoa obscurecente*. A névoa dura até a contagem de iniciativa 20, na rodada seguinte.
- Um trovão origina-se em um ponto que o dragão possa ver, a até 36 metros dele. Cada criatura num raio de 6 metros centrado no ponto, deve realizar um teste de resistência de Constituição CD 15 ou sofrerá 5 (1d10) de dano trovejante e ficará surda até o final do próximo turno dela.

Efeitos Regionais

A região contendo o covil de um dragão de bronze lendário é deformada pela magia do dragão.

- Uma vez por dia, o dragão pode alterar o clima num raio de 9 quilômetros, centrado em seu covil. O dragão não precisa estar do lado de fora; no mais, o efeito é idêntico a magia *controlar o clima*.
- Plantas submersas a até 9 quilômetros do covil do dragão adquirem deslumbrantes matizes brilhantes.
- Dentro do covil, o dragão pode configurar sons ilusórios, como uma música suave e ecos estranhos, os quais podem ser ouvidos em diversas partes do covil.

Se o dragão morrer, as mudanças no clima voltam ao normal, como descrito na magia, e os outros efeitos desaparecem no decorrer de 1d10 dias.

Dragão de Cobre Ancião

Dragão Imenso, caótico e bom

Classe de Armadura 21 (armadura natural)
Pontos de Vida 350 (20d20 + 140)
Deslocamento 12 m, escalada 12 m, voo 24 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
27 (+8)	12 (+1)	25 (+7)	20 (+5)	17 (+3)	19 (+4)

Testes de Resistência Des +8, Con +14, Sab +10, Car +11
Perícias Enganação +11, Furtividade +8, Percepção +17
Imunidade a Dano ácido
Sentidos percepção às cegas 18 m, visão no escuro 36 m, Percepção passiva 27
Idiomas Comum, Dracônico
Nível de Desafio 21 (33.000 XP)

Resistência Lendária (3/Dia). Se o dragão falhar em um teste de resistência, ele pode escolher obter sucesso, no lugar.

Ações

Ataques Múltiplos. O dragão pode usar sua Presença Aterradora, ele pode então, realizar três ataques: um com sua mordida e dois com suas garras.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +15 para atingir, alcance 4,5 m, um alvo. *Acerto*: 19 (2d10 + 8) de dano perfurante.

Garra. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +15 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 15 (2d6 + 8) de dano cortante.

Cauda. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +15 para atingir, alcance 6 m, um alvo. *Acerto*: 17 (2d8 + 8) de dano de concussão.

Presença Aterradora. Cada criatura, à escolha do dragão, que esteja a até 36 metros do dragão e esteja ciente disso, deve ser bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria CD 19 ou ficará amedrontada por 1 minuto. Uma criatura pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos turnos dela, terminando o efeito sobre si, caso obtenha sucesso. Se o teste de resistência de uma criatura for bem sucedido ou caso o efeito termine sobre ela, a criatura ficará imune a Presença Aterradora do dragão pelas próximas 24 horas.

Arma de Sopro (Recarrega 5–6). O dragão usa um dos seguintes tipos de armas de sopro.

Sopro Ácido. O dragão pode expelir ácido em uma linha com 27 metros de comprimento e 3 metro de largura. Cada criatura na linha deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 22, sofrendo 63 (14d8) de dano de ácido se falhar na resistência, ou metade desse dano caso obtenha sucesso.

Sopro Retardante. O dragão expele gás num cone de 27 metros. Cada criatura na área deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição CD 22. Se falhar na resistência, a criatura não pode realizar reações, seu deslocamento é reduzido à metade e ela não pode realizar mais de um ataque por rodada. Além disso, a criatura pode usar ou um ação ou um ação bônus no turno dela, mas não ambas. Esse efeito dura por 1 minuto. A criatura pode repetir o teste de resistência em cada um dos turnos dela, terminando o efeito caso obtenha sucesso.

Mudar Forma. O dragão se metamorfoseia magicamente em um humanoide ou besta que possua um nível de desafio inferior ao seu próprio, ou volta para sua forma verdadeira. Ele reverte a sua forma verdadeira se morrer. Qualquer equipamento vestido ou carregado é absorvido ou usado pela nova forma (à escolha do dragão).

Na nova forma, o dragão mantem sua tendência, pontos de vida, Dados de Vida, capacidade de fala, proficiências, Resistência Lendária, ações de covil e valores de Inteligência, Sabedoria e Carisma, assim como essa ação. Suas estatísticas e capacidades, no mais, são substituídas pelas da nova forma, exceto quaisquer características de classe ou ações lendárias dessa forma.

Ações Lendárias

O dragão pode realizar 3 ações lendárias, escolhidas dentre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. O dragão recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dele.

Detectar. O dragão realiza um teste de Sabedoria (Percepção).
Ataque com Cauda. O dragão realiza um ataque de cauda.
Ataque com Asas (Custa 2 Ações). O dragão bate suas asas. Cada criatura a até 4,5 metros do dragão deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 23 ou sofrerá 15 (2d6 + 8) de dano de concussão e cairá no chão. Após bater suas asas, o dragão pode voar até metade do seu deslocamento de voo.

Dragão de Cobre Adulto

Dragão Enorme, caótico e bom

Classe de Armadura 18 (armadura natural)
Pontos de Vida 184 (16d12 + 80)
Deslocamento 12 m, escalada 12 m, voo 24 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	12 (+1)	21 (+5)	18 (+4)	15 (+2)	17 (+3)

Testes de Resistência Des +6, Con +10, Sab +7, Car +8
Perícias Enganação +8, Furtividade +6, Percepção +12
Imunidade a Dano ácido
Sentidos percepção às cegas 18 m, visão no escuro 36 m, Percepção passiva 22
Idiomas Comum, Dracônico
Nível de Desafio 14 (11.500 XP)

Resistência Lendária (3/Dia). Se o dragão falhar em um teste de resistência, ele pode escolher obter sucesso, no lugar.

Ações

Ataques Múltiplos. O dragão pode usar sua Presença Aterradora, ele pode então, realizar três ataques: um com sua mordida e dois com suas garras.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +11 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 17 (2d10 + 6) de dano perfurante.

Garra. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +11 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 13 (2d6 + 6) de dano cortante.

Cauda. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +11 para atingir, alcance 4,5 m, um alvo. *Acerto*: 15 (2d8 + 6) de dano de concussão.

Presença Aterradora. Cada criatura, à escolha do dragão, que esteja a até 36 metros do dragão e esteja ciente disso, deve ser bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria CD 16 ou ficará amedrontada por 1 minuto. Uma criatura pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos turnos dela, terminando o efeito sobre si, caso obtenha sucesso. Se o teste de resistência de uma criatura for bem sucedido ou caso o efeito termine sobre ela, a criatura ficará imune a Presença Aterradora do dragão pelas próximas 24 horas.

Arma de Sopro (Recarrega 5–6). O dragão usa um dos seguintes tipos de armas de sopro.

Sopro Ácido. O dragão pode expelir ácido em uma linha com 18 metros de comprimento e 1,5 metro de largura. Cada criatura na linha deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 18, sofrendo 54 (12d8) de dano de ácido se falhar na resistência, ou metade desse dano caso obtenha sucesso.

Sopro Retardante. O dragão expele gás num cone de 18 metros. Cada criatura na área deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição CD 18. Se falhar na resistência, a criatura não pode realizar reações, seu deslocamento é reduzido à metade e ela não pode realizar mais de um ataque por rodada. Além disso, a criatura pode usar ou um ação ou um ação bônus no turno dela, mas não ambas. Esse efeito dura por 1 minuto. A criatura pode repetir o teste de resistência em cada um dos turnos dela, terminando o efeito caso obtenha sucesso.

Ações Lendárias

O dragão pode realizar 3 ações lendárias, escolhidas dentre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. O dragão recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dele.

Detectar. O dragão realiza um teste de Sabedoria (Percepção).
Ataque com Cauda. O dragão realiza um ataque de cauda.
Ataque com Asas (Custa 2 Ações). O dragão bate suas asas. Cada criatura a até 3 metros do dragão deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 19 ou sofrerá 13 (2d6 + 6) de dano de concussão e cairá no chão. Após bater suas asas, o dragão pode voar até metade do seu deslocamento de voo.

Dragão de Cobre Jovem

Dragão Grande, caótico e bom

Classe de Armadura 17 (armadura natural)
Pontos de Vida 119 (14d10 + 42)
Deslocamento 12 m, escalada 12 m, voo 24 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	12 (+1)	17 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	15 (+2)

Testes de Resistência Des +4, Con +6, Sab +4, Car +5
Perícias Enganação +5, Furtividade +4, Percepção +7
Imunidade a Dano ácido
Sentidos percepção às cegas 9 m, visão no escuro 36 m, Percepção passiva 17
Idiomas Comum, Dracônico
Nível de Desafio 7 (2.900 XP)

Ações

Ataques Múltiplos. O dragão realiza três ataques: um com sua mordida e dois com suas garras.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +7 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 15 (2d10 + 4) de dano perfurante.

Garra. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +7 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 11 (2d6 + 4) de dano cortante.

Arma de Sopro (Recarrega 5–6). O dragão usa um dos seguintes tipos de armas de sopro.

Sopro Ácido. O dragão pode expelir ácido em uma linha com 12 metros de comprimento e 1,5 metro de largura. Cada criatura na linha deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 14, sofrendo 40 (9d8) de dano de ácido se falhar na resistência, ou metade desse dano caso obtenha sucesso.

Sopro Retardante. O dragão expele gás num cone de 9 metros. Cada criatura na área deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição CD 14. Se falhar na resistência, a criatura não pode realizar reações, seu deslocamento é reduzido à metade e ela não pode realizar mais de um ataque por rodada. Além disso, a criatura pode usar ou um ação ou um ação bônus no turno dela, mas não ambas. Esse efeito dura por 1 minuto. A criatura pode repetir o teste de resistência em cada um dos turnos dela, terminando o efeito caso obtenha sucesso.

Dragão de Cobre Filhote

Dragão Médio, caótico e bom

Classe de Armadura 16 (armadura natural)
Pontos de Vida 22 (4d8 + 4)
Deslocamento 9 m, escalada 9 m, voo 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	13 (+1)

Testes de Resistência Des +3, Con +3, Sab +2, Car +3
Perícias Furtividade +4, Percepção +3
Imunidade a Dano ácido
Sentidos percepção às cegas 3 m, visão no escuro 18 m, Percepção passiva 14
Idiomas Dracônico
Nível de Desafio 1 (200 XP)

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 7 (1d10 + 2) de dano perfurante.

Arma de Sopro (Recarrega 5–6). O dragão usa um dos seguintes tipos de armas de sopro.

Sopro Ácido. O dragão pode expelir ácido em uma linha com 6 metros de comprimento e 1,5 metro de largura. Cada criatura na linha deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 11, sofrendo 18 (4d8) de dano de ácido se falhar na resistência, ou metade desse dano caso obtenha sucesso.

Sopro Retardante. O dragão expele gás num cone de 4,5 metros. Cada criatura na área deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição CD 11. Se falhar na resistência, a criatura não pode realizar reações, seu deslocamento é reduzido à metade e ela não pode realizar mais de um ataque por rodada. Além disso, a criatura pode usar ou um ação ou um ação bônus no turno dela, mas não ambas. Esse efeito dura por 1 minuto. A criatura pode repetir o teste de resistência em cada um dos turnos dela, terminando o efeito caso obtenha sucesso.

Dragão de Cobre

Os dragões de cobre são brincalhões, piadistas e charadistas incorrigíveis que vivem em colinas e planaltos rochosos. Apesar de sua natureza de temperamento gregário, eles possuem um veio avarento e mesquinho, e podem se tornar perigosos quando seus tesouros são ameaçados.

Um dragão de cobre possui carapaças lisas ao redor dos seus olhos, estendendo-se para trás em longos chifres que crescem numa série de segmentos sobrepostos. Suas protuberâncias malares voltadas para trás e cartilagens na mandíbula lhe dão um aspecto pensativo. Ao nascer, as escamas de um dragão de cobre tem uma coloração marrom escura com tons metálicos. Quando o dragão envelhece, suas escamas adquirem uma tonalidade mais acobreada, posteriormente adquirindo tonalidades de verde, com a idade. As pupilas de um dragão de cobre somem com a idade, e os olhos dos dragões de cobre mais velhos lembram brilhantes orbes azul-turquesa.

Bons Anfitriões. Um dragão de cobre aprecia o humor, uma boa piada, histórias engraçadas e charadas. Um dragão de cobre fica entediado com qualquer criatura que não gargalhe de suas piadas ou aceite suas brincadeiras com bom humor.

Dragões de cobre gostam particularmente de bardos. Um dragão pode escavar parte de seu covil como uma morada temporária para um bardo disposto a deliciar-se com histórias, enigmas e música. Para um dragão de cobre, tais companhias são tesouros a serem cobiçados.

Cautelosos e Astutos. Quando está montando seu tesouro, um dragão de cobre prefere tesouros da terra. Metais e pedras preciosas são os favoritos dessas criaturas.

Um dragão de cobre é prudente quando chega a mostrar seus pertences. Caso saiba que outras criaturas buscam um item específico de seu tesouro, um dragão de cobre não admitirá possuir tal item. Ao invés disso, ele pode enviar os caçadores de tesouro curiosos numa caça de mentirinha ao objeto enquanto ele assiste de longe, para o seu próprio divertimento.

O Covil do Dragão de Cobre

Os dragões de cobre habitam em planaltos secos e alto de colinas, onde eles fazem seus covis em cavernas apertadas. Paredes falsas no covil escondem antecâmaras onde o dragão armazena minérios valiosos, objetos de arte e outras excentricidades que ele coletou ao longo de sua vida. Itens sem valor são colocados a mostra em cavernas abertas para atormentas caçadores de tesouro e engana-los de onde o tesouro real está escondido.

Ações de Covil

No valor de iniciativa 20 (quebrando toda a sequência de iniciativa), o dragão realiza uma ação de covil fazendo um dos efeitos a seguir:

- O dragão escolhe um ponto no solo que ele possa ver, a até 36 metros dele. Espinhos de pedra brotam do chão num raio de 6 metros, centrado no ponto. O efeito, no mais, é idêntico a magia *crescer espinhos* e dura até o dragão usar essa ação de covil novamente ou até ele morrer.
- O dragão escolhe uma área de 3 metros quadrados no solo que ele possa ver, a até 36 metros dele. O solo na área tornasse lama com 90 centimetros de profundidade. Cada criatura no solo na área, quando a lama aparece, deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 15 ou afundará na lama e ficará impedida. Uma criatura pode usar uma ação para tentar realizar um teste de Força CD 15, libertando-se ou a outra criatura ao alcance, e terminando a condição de impedido caso obtenha sucesso. Mover-se 1,5 metro na lama requer 3 metros de movimento. Na contagem de iniciativa 20 na rodada seguinte, a lama endurece e a CD de Força para se libertar aumenta para 20.

Efeitos Regionais

A região contendo o covil de um dragão de cobre lendário é deformada pela magia do dragão, o que cria um ou mais dos efeitos a seguir:

- Entalhes mágicos do rosto do dragão sorrindo, podem ser vistos feitos no terreno e objetos de pedra, a até 9 quilômetros do covil do dragão.
- Bestas Miúdas, como roedores e pássaros que normalmente são incapazes de falar, ganham a habilidade mágica de falar e entendem Dracônico a até 1,5 quilômetro do covil do dragão. Essas criaturas falam bem do dragão, mas não podem divulgar onde ele se encontra.
- Criaturas inteligentes a até 1,5 quilômetro do covil do dragão caem na gargalhada. Até assuntos sérios repentinamente podem diverti-las.

Se o dragão morrer, os entalhes mágicos desaparecem no decorrer de 1d10 dias. Os outros efeitos terminam imediatamente.

Dragão de Latão Ancião

Dragão Imenso, caótico e bom

Classe de Armadura 20 (armadura natural)
Pontos de Vida 297 (17d20 + 119)
Deslocamento 12 m, escavação 12 m, voo 24 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
27 (+7)	10 (+0)	25 (+7)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

Testes de Resistência Des +6, Con +13, Sab +8, Car +10
Perícias Furtividade +6, História +9, Percepção +14, Persuasão +10
Imunidade a Dano fogo
Sentidos percepção às cegas 18 m, visão no escuro 36 m, Percepção passiva 27
Idiomas Comum, Dracônico
Nível de Desafio 20 (25.000 XP)

Resistência Lendária (3/Dia). Se o dragão falhar em um teste de resistência, ele pode escolher obter sucesso, no lugar.

Ações

Ataques Múltiplos. O dragão pode usar sua Presença Aterradora, ele pode então, realizar três ataques: um com sua mordida e dois com suas garras.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +14 para atingir, alcance 4,5 m, um alvo. *Acerto*: 19 (2d10 + 8) de dano perfurante.

Garra. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +14 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 15 (2d6 + 8) de dano cortante.

Cauda. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +14 para atingir, alcance 6 m, um alvo. *Acerto*: 17 (2d8 + 8) de dano de concussão.

Presença Aterradora. Cada criatura, à escolha do dragão, que esteja a até 36 metros do dragão e esteja ciente disso, deve ser bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria CD 18 ou ficará amedrontada por 1 minuto. Uma criatura pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos turnos dela, terminando o efeito sobre si, caso obtenha sucesso. Se o teste de resistência de uma criatura for bem sucedido ou caso o efeito termine sobre ela, a criatura ficará imune a Presença Aterradora do dragão pelas próximas 24 horas.

Arma de Sopro (Recarrega 5–6). O dragão usa um dos seguintes tipos de armas de sopro.

Sopro Flamejante. O dragão pode expelir fogo em uma linha com 27 metros de comprimento e 3 metros de largura. Cada criatura na linha deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 21, sofrendo 56 (16d6) de dano de fogo se falhar na resistência, ou metade desse dano caso obtenha sucesso.

Sopro Adormecente. O dragão pode expelir gás do sono em um cone de 27 metros. Cada criatura na área deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição CD 21 ou cairá inconsciente por 10 minutos. Esse efeito termina em uma criatura se ela sofrer dano ou se alguém usar uma ação para acorda-la.

Mudar Forma. O dragão se metamorfoseia magicamente em um humanoide ou besta que possua um nível de desafio inferior ao seu próprio, ou volta para sua forma verdadeira. Ele reverte a sua forma verdadeira se morrer. Qualquer equipamento vestido ou carregado é absorvido ou usado pela nova forma (à escolha do dragão).

Na nova forma, o dragão mantem sua tendência, pontos de vida, Dados de Vida, capacidade de fala, proficiências, Resistência Lendária, ações de covil e valores de Inteligência, Sabedoria e Carisma, assim como essa ação. Suas estatísticas e capacidades, no mais, são substituídas pelas da nova forma, exceto quaisquer características de classe ou ações lendárias dessa forma.

Ações Lendárias

O dragão pode realizar 3 ações lendárias, escolhidas dentre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. O dragão recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dele.

Detectar. O dragão realiza um teste de Sabedoria (Percepção).
Ataque com Cauda. O dragão realiza um ataque de cauda.
Ataque com Asas (Custa 2 Ações). O dragão bate suas asas. Cada criatura a até 4,5 metros do dragão deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 22 ou sofrerá 15 (2d6 + 8) de dano de concussão e cairá no chão. Após bater suas asas, o dragão pode voar até metade do seu deslocamento de voo.

Dragão de Latão Adulto

Dragão Enorme, caótico e bom

Classe de Armadura 18 (armadura natural)
Pontos de Vida 172 (15d12 + 75)
Deslocamento 12 m, escavação 12 m, voo 24 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	10 (+0)	21 (+5)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Testes de Resistência Des +5, Con +10, Sab +6, Car +8
Perícias Furtividade +5, História +7, Percepção +11, Persuasão +8
Imunidade a Dano fogo
Sentidos percepção às cegas 18 m, visão no escuro 36 m, Percepção passiva 27
Idiomas Comum, Dracônico
Nível de Desafio 13 (10.000 XP)

Resistência Lendária (3/Dia). Se o dragão falhar em um teste de resistência, ele pode escolher obter sucesso, no lugar.

Ações

Ataques Múltiplos. O dragão pode usar sua Presença Aterradora, ele pode então, realizar três ataques: um com sua mordida e dois com suas garras.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +11 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 17 (2d10 + 6) de dano perfurante.

Garra. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +11 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 13 (2d6 + 6) de dano cortante.

Cauda. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +11 para atingir, alcance 4,5 m, um alvo. *Acerto*: 15 (2d8 + 6) de dano de concussão.

Presença Aterradora. Cada criatura, à escolha do dragão, que esteja a até 36 metros do dragão e esteja ciente disso, deve ser bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria CD 16 ou ficará amedrontada por 1 minuto. Uma criatura pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos turnos dela, terminando o efeito sobre si, caso obtenha sucesso. Se o teste de resistência de uma criatura for bem sucedido ou caso o efeito termine sobre ela, a criatura ficará imune a Presença Aterradora do dragão pelas próximas 24 horas.

Arma de Sopro (Recarrega 5–6). O dragão usa um dos seguintes tipos de armas de sopro.

Sopro Flamejante. O dragão pode expelir fogo em uma linha com 18 metros de comprimento e 1,5 metros de largura. Cada criatura na linha deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 18, sofrendo 49 (13d6) de dano de fogo se falhar na resistência, ou metade desse dano caso obtenha sucesso.

Sopro Adormecente. O dragão pode expelir gás do sono em um cone de 18 metros. Cada criatura na área deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição CD 18 ou cairá inconsciente por 10 minutos. Esse efeito termina em uma criatura se ela sofrer dano ou se alguém usar uma ação para acorda-la.

Ações Lendárias

O dragão pode realizar 3 ações lendárias, escolhidas dentre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. O dragão recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dele.

Detectar. O dragão realiza um teste de Sabedoria (Percepção).
Ataque com Cauda. O dragão realiza um ataque de cauda.
Ataque com Asas (Custa 2 Ações). O dragão bate suas asas. Cada criatura a até 3 metros do dragão deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 19 ou sofrerá 13 (2d6 + 6) de dano de concussão e cairá no chão. Após bater suas asas, o dragão pode voar até metade do seu deslocamento de voo.

Dragão de Latão Jovem

Dragão Grande, caótico e bom

Classe de Armadura 17 (armadura natural)
Pontos de Vida 110 (13d10 + 39)
Deslocamento 12 m, escavação 12 m, voo 24 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Testes de Resistência Des +3, Con +6, Sab +3, Car +5
Perícias Furtividade +3, Percepção +8, Persuasão +5
Imunidade a Dano fogo
Sentidos percepção às cegas 9 m, visão no escuro 36 m, Percepção passiva 18
Idiomas Comum, Dracônico
Nível de Desafio 6 (2.300 XP)

Ações

Ataques Múltiplos. O dragão realiza três ataques: um com sua mordida e dois com suas garras.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +7 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 15 (2d10 + 4) de dano perfurante.

Garra. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +7 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 11 (2d6 + 4) de dano cortante.

Arma de Sopro (Recarrega 5–6). O dragão usa um dos seguintes tipos de armas de sopro.

Sopro Flamejante. O dragão pode expelir fogo em uma linha com 12 metros de comprimento e 1,5 metros de largura. Cada criatura na linha deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 14, sofrendo 42 (12d6) de dano de fogo se falhar na resistência, ou metade desse dano caso obtenha sucesso.

Sopro Adormecente. O dragão pode expelir gás do sono em um cone de 9 metros. Cada criatura na área deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição CD 14 ou cairá inconsciente por 10 minutos. Esse efeito termina em uma criatura se ela sofrer dano ou se alguém usar uma ação para acorda-la.

Dragão de Latão Filhote

Dragão Médio, caótico e bom

Classe de Armadura 16 (armadura natural)
Pontos de Vida 16 (3d8 + 3)
Deslocamento 9 m, escavação 9 m, voo 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	13 (+1)

Testes de Resistência Des +2, Con +3, Sab +2, Car +3
Perícias Furtividade +2, Percepção +4
Imunidade a Dano fogo
Sentidos percepção às cegas 3 m, visão no escuro 18 m, Percepção passiva 14
Idiomas Dracônico
Nível de Desafio 1 (200 XP)

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 7 (1d10 + 2) de dano perfurante.

Arma de Sopro (Recarrega 5–6). O dragão usa um dos seguintes tipos de armas de sopro.

Sopro Flamejante. O dragão pode expelir fogo em uma linha com 6 metros de comprimento e 1,5 metros de largura. Cada criatura na linha deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 11, sofrendo 14 (4d6) de dano de fogo se falhar na resistência, ou metade desse dano caso obtenha sucesso.

Sopro Adormecente. O dragão pode expelir gás do sono em um cone de 4,5 metros. Cada criatura na área deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição CD 11 ou cairá inconsciente por 10 minutos. Esse efeito termina em uma criatura se ela sofrer dano ou se alguém usar uma ação para acorda-la.

Dragão de Latão

Os mais gregários dentre os dragões verdadeiros, os dragões de latão gostam de conversação, luz solar e climas quentes e secos.

A cabeça de um dragão de latão é definida por uma placa protetora larga que se expande de sua testa e dos pequenos chifres saindo de seu queixo. Uma crista percorre todo o seu pescoço e suas asas estendem-se até a ponta de sua cauda. As escamas de um dragão de latão filhote são mosqueadas e marrom escuras. Conforme envelhece, as escamas do dragão começam a brilhar, eventualmente adquirindo uma tonalidade quente e luminosa. Suas asas e cristas são mosqueadas de verde nas pontas, escurecendo com a idade. À medida que o dragão envelhece, suas pupilas desaparecem até seus olhos lembrarem orbes de metal derretido.

Audaciosamente Comunicativo. Um dragão de latão empreende conversações com milhares de criaturas ao longo de sua vida, acumulando informações úteis as quais ele irá compartilhar com prazer em troca de tesouros. Se uma criatura inteligente tentar sair da presença de um dragão de latão sem começar uma conversa, o dragão a seguirá. Caso a criatura tente fugir por magia ou força, o dragão responderá com um pouco de irritação, usando seu gás do sono para incapacitar a criatura. Quando acordar, a criatura se encontrará presa ao solo por enormes garras ou enterrada até o pescoço na areia enquanto a sede por um curto bate-papo do dragão é saciada.

Um dragão de latão confiará em criaturas que pareçam gostar de uma conversa tanto quanto ele, mas ele é esperto o suficiente para saber quando está sendo manipulado. Quando isso acontece, o dragão, geralmente, responde com gentileza, tratando a mutua trapaça como um jogo.

Tesouros Valorizados. Os dragões de latão cobiçam itens mágicos que os permitam conversar com personalidades interessantes. Uma arma telepata inteligente ou uma lâmpada mágica com um djinni preso dentro dela estão entre os maiores tesouros que um dragão de latão possa ter.

Dragões de latão ocultam suas pilhas de tesouro debaixo de montes de areia ou em locais secretos longe de seus covis principais. Eles não tem problema para se lembrar de onde enterrou seus tesouros e, portanto, não precisa de mapas. Aventureiros e viajantes devem ficar atentos quando cruzarem com um baú escondido em um oásis ou um tesouro meio enterrado numa ruína no deserto, pois esses podem ser parte do tesouro de um dragão de latão.

O Covil do Dragão de Latão

Os dragões de latão fazem seus covis tipicamente em ruínas, desfiladeiros ou cadeias de caverna com furos no teto para permitir a entrada de luz solar.

Ações de Covil

No valor de iniciativa 20 (quebrando toda a sequência de iniciativa), o dragão realiza uma ação de covil fazendo um dos efeitos a seguir:

- Um forte vento circula o dragão. Cada criatura a até 18 metros dele, deve ser bem sucedida num teste de resistência de Força CD 15 ou será empurrada 4,5 metros para longe do dragão e derrubada no chão. Gases e vapores são dispersados pelo vendo e chamas desprotegidas são extintas. Chamas protegidas, como lanternas, tem 50 por cento de chance de serem extintas.
- Uma nuvem de areia surge numa esfera de 6 metros, centrada num ponto que o dragão possa ver, a até 36 metros dele. A nuvem espalhassem, dobrando esquinas. Cada criatura dentro deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição CD 15 ou ficará cega por 1 minuto. Uma criatura pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos turnos dela, terminando o efeito sobre si, caso obtenha sucesso.

Efeitos Regionais

A região contendo o covil de um dragão de latão lendário é deformada pela magia do dragão, o que cria um ou mais dos efeitos a seguir:

- Rastros aparecem na areia a até 9 quilômetros do covil do dragão. Os rastros levam a abrigos seguros e a fontes de água escondidas, mas também leva para longe de áreas que o dragão prefere manter intocadas.
- Imagens de monstros Grandes ou menores assombram as areias do deserto a até 1,5 quilômetro do covil do dragão. Essas ilusões se movem e parecem reais, apesar de não poderem ferir. Uma criatura que examine uma imagem à distância pode dizer que ela é uma ilusão com um teste de Inteligência (Investigação) CD 20. Qualquer interação física com a imagem revelará que ela é uma ilusão, já que objetos passarão através dela.
- Sempre que uma criatura com Inteligência 3 ou superior chegar a mais de 9 metros de uma fonte de água a até 1,5 quilômetro do covil do dragão, o dragão ficará ciente da presença e localização da criatura.

Se o dragão morrer, rastros desaparecem no decorrer de 1d10 dias, mas os outros efeitos somem imediatamente.

Dragão de Ouro Ancião

Dragão Imenso, leal e bom

Classe de Armadura 22 (armadura natural)
Pontos de Vida 546 (28d20 + 252)
Deslocamento 12 m, natação 12 m, voo 24 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
30 (+10)	14 (+2)	29 (+9)	18 (+4)	17 (+3)	28 (+9)

Testes de Resistência Des +9, Con +16, Sab +10, Car +16
Perícias Furtividade +9, Intuição +10, Percepção +17, Persuasão +16
Imunidade a Dano fogo
Sentidos percepção às cegas 18 m, visão no escuro 36 m, Percepção passiva 27
Idiomas Comum, Dracônico
Nível de Desafio 24 (62.000 XP)

Anfíbio. O dragão pode respirar ar e água.

Resistência Lendária (3/Dia). Se o dragão falhar em um teste de resistência, ele pode escolher obter sucesso, no lugar.

Ações

Ataques Múltiplos. O dragão pode usar sua Presença Aterradora, ele pode então, realizar três ataques: um com sua mordida e dois com suas garras.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +17 para atingir, alcance 4,5 m, um alvo. *Acerto*: 21 (2d10 + 10) de dano perfurante.

Garra. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +17 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 17 (2d6 + 10) de dano cortante.

Cauda. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +17 para atingir, alcance 6 m, um alvo. *Acerto*: 19 (2d8 + 10) de dano de concussão.

Presença Aterradora. Cada criatura, à escolha do dragão, que esteja a até 36 metros do dragão e esteja ciente disso, deve ser bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria CD 24 ou ficará amedrontada por 1 minuto. Uma criatura pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos turnos dela, terminando o efeito sobre si, caso obtenha sucesso. Se o teste de resistência de uma criatura for bem sucedido ou caso o efeito termine sobre ela, a criatura ficará imune a Presença Aterradora do dragão pelas próximas 24 horas.

Arma de Sopro (Recarrega 5–6). O dragão usa um dos seguintes tipos de armas de sopro.

Sopro Flamejante. O dragão expele fogo num cone de 27 metros. Cada criatura na área deve realiza um teste de resistência de Destreza CD 24, sofrendo 71 (13d10) de dano de fogo se falhar na resistência, ou metade desse dano caso obtenha sucesso.

Sopro Enfraquecedor. O dragão expele gás num cone de 27 metros. Cada criatura na área deve ser bem sucedida num teste de resistência de Força CD 24 ou terá desvantagem em jogadas de ataque baseadas em Força, testes de Força e testes de resistência de Força por 1 minuto. Uma criatura pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos turnos dela, terminando o efeito sobre si, caso obtenha sucesso.

Mudar Forma. O dragão se metamorfoseia magicamente em um humanoide ou besta que possua um nível de desafio inferior ao seu próprio, ou volta para sua forma verdadeira. Ele reverte a sua forma verdadeira se morrer. Qualquer equipamento vestido ou carregado é absorvido ou usado pela nova forma (à escolha do dragão).
Na nova forma, o dragão mantem sua tendência, pontos de vida, Dados de Vida, capacidade de fala, proficiências, Resistência Lendária, ações de covil e valores de Inteligência, Sabedoria e Carisma, assim como essa ação. Suas estatísticas e capacidades, no mais, são substituídas pelas da nova forma, exceto quaisquer características de classe ou ações lendárias dessa forma.

Ações Lendárias

O dragão pode realizar 3 ações lendárias, escolhidas dentre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. O dragão recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dele.

Detectar. O dragão realiza um teste de Sabedoria (Percepção).
Ataque com Cauda. O dragão realiza um ataque de cauda.
Ataque com Asas (Custa 2 Ações). O dragão bate suas asas. Cada criatura a até 4,5 metros do dragão deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 25 ou sofrerá 17 (2d6 + 10) de dano de concussão e cairá no chão. Após bater suas asas, o dragão pode voar até metade do seu deslocamento de voo.

Dragão de Ouro Adulto

Dragão Enorme, leal e bom

Classe de Armadura 19 (armadura natural)
Pontos de Vida 256 (19d12 + 133)
Deslocamento 12 m, natação 12 m, voo 24 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
27 (+8)	14 (+2)	25 (+7)	16 (+3)	15 (+2)	24 (+7)

Testes de Resistência Des +8, Con +13, Sab +8, Car +13
Perícias Furtividade +8, Intuição +8, Percepção +14, Persuasão +13
Imunidade a Dano fogo
Sentidos percepção às cegas 18 m, visão no escuro 36 m, Percepção passiva 24
Idiomas Comum, Dracônico
Nível de Desafio 17 (18.000 XP)

Anfíbio. O dragão pode respirar ar e água.

Resistência Lendária (3/Dia). Se o dragão falhar em um teste de resistência, ele pode escolher obter sucesso, no lugar.

Ações

Ataques Múltiplos. O dragão pode usar sua Presença Aterradora, ele pode então, realizar três ataques: um com sua mordida e dois com suas garras.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +14 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 19 (2d10 + 8) de dano perfurante.

Garra. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +14 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 15 (2d6 + 8) de dano cortante.

Cauda. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +14 para atingir, alcance 4,5 m, um alvo. *Acerto*: 17 (2d8 + 8) de dano de concussão.

Presença Aterradora. Cada criatura, à escolha do dragão, que esteja a até 36 metros do dragão e esteja ciente disso, deve ser bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria CD 21 ou ficará amedrontada por 1 minuto. Uma criatura pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos turnos dela, terminando o efeito sobre si, caso obtenha sucesso. Se o teste de resistência de uma criatura for bem sucedido ou caso o efeito termine sobre ela, a criatura ficará imune a Presença Aterradora do dragão pelas próximas 24 horas.

Arma de Sopro (Recarrega 5–6). O dragão usa um dos seguintes tipos de armas de sopro.

Sopro Flamejante. O dragão expele fogo num cone de 18 metros. Cada criatura na área deve realiza um teste de resistência de Destreza CD 21, sofrendo 66 (12d10) de dano de fogo se falhar na resistência, ou metade desse dano caso obtenha sucesso.

Sopro Enfraquecedor. O dragão expele gás num cone de 18 metros. Cada criatura na área deve ser bem sucedida num teste de resistência de Força CD 21 ou terá desvantagem em jogadas de ataque baseadas em Força, testes de Força e testes de resistência de Força por 1 minuto. Uma criatura pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos turnos dela, terminando o efeito sobre si, caso obtenha sucesso.

Mudar Forma. O dragão se metamorfoseia magicamente em um humanoide ou besta que possua um nível de desafio inferior ao seu próprio, ou volta para sua forma verdadeira. Ele reverte a sua forma verdadeira se morrer. Qualquer equipamento vestido ou carregado é absorvido ou usado pela nova forma (à escolha do dragão).

Na nova forma, o dragão mantem sua tendência, pontos de vida, Dados de Vida, capacidade de fala, proficiências, Resistência Lendária, ações de covil e valores de Inteligência, Sabedoria e Carisma, assim como essa ação. Suas estatísticas e capacidades, no mais, são substituídas pelas da nova forma, exceto quaisquer características de classe ou ações lendárias dessa forma.

Ações Lendárias

O dragão pode realizar 3 ações lendárias, escolhidas dentre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. O dragão recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dele.

Detectar. O dragão realiza um teste de Sabedoria (Percepção).
Ataque com Cauda. O dragão realiza um ataque de cauda.
Ataque com Asas (Custa 2 Ações). O dragão bate suas asas. Cada criatura a até 3 metros do dragão deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 22 ou sofrerá 15 (2d6 + 8) de dano de concussão e cairá no chão. Após bater suas asas, o dragão pode voar até metade do seu deslocamento de voo.

Dragão de Ouro Jovem

Dragão Grande, leal e bom

Classe de Armadura 18 (armadura natural)
Pontos de Vida 178 (17d10 + 85)
Deslocamento 12 m, natação 12 m, voo 24 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	14 (+2)	21 (+5)	16 (+3)	13 (+1)	20 (+5)

Testes de Resistência Des +6, Con +9, Sab +5, Car +9
Perícias Furtividade +6, Intuição +5, Percepção +9, Persuasão +9
Imunidade a Dano fogo
Sentidos percepção às cegas 9 m, visão no escuro 36 m, Percepção passiva 19
Idiomas Comum, Dracônico
Nível de Desafio 10 (5.900 XP)

Anfíbio. O dragão pode respirar ar e água.

Ações

Ataques Múltiplos. O dragão realiza três ataques: um com sua mordida e dois com suas garras.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +10 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 17 (2d10 + 6) de dano perfurante.

Garra. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +10 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 13 (2d6 + 6) de dano cortante.

Arma de Sopro (Recarrega 5–6). O dragão usa um dos seguintes tipos de armas de sopro.

Sopro Flamejante. O dragão expele fogo num cone de 9 metros. Cada criatura na área deve realiza um teste de resistência de Destreza CD 17, sofrendo 55 (10d10) de dano de fogo se falhar na resistência, ou metade desse dano caso obtenha sucesso.

Sopro Enfraquecedor. O dragão expele gás num cone de 9 metros. Cada criatura na área deve ser bem sucedida num teste de resistência de Força CD 17 ou terá desvantagem em jogadas de ataque baseadas em Força, testes de Força e testes de resistência de Força por 1 minuto. Uma criatura pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos turnos dela, terminando o efeito sobre si, caso obtenha sucesso.

Dragão de Ouro Filhote

Dragão Médio, leal e bom

Classe de Armadura 17 (armadura natural)
Pontos de Vida 60 (8d8 + 24)
Deslocamento 9 m, natação 9 m, voo 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	14 (+2)	17 (+3)	14 (+2)	11 (+0)	16 (+3)

Testes de Resistência Des +4, Con +6, Sab +2, Car +5
Perícias Furtividade +4, Percepção +4
Imunidade a Dano fogo
Sentidos percepção às cegas 3 m, visão no escuro 18 m, Percepção passiva 14
Idiomas Dracônico
Nível de Desafio 3 (700 XP)

Anfíbio. O dragão pode respirar ar e água.

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 9 (1d10 + 4) de dano perfurante.

Arma de Sopro (Recarrega 5–6). O dragão usa um dos seguintes tipos de armas de sopro.

Sopro Flamejante. O dragão expele fogo num cone de 4,5 metros. Cada criatura na área deve realiza um teste de resistência de Destreza CD 13, sofrendo 22 (4d10) de dano de fogo se falhar na resistência, ou metade desse dano caso obtenha sucesso.

Sopro Enfraquecedor. O dragão expele gás num cone de 4,5 metros. Cada criatura na área deve ser bem sucedida num teste de resistência de Força CD 13 ou terá desvantagem em jogadas de ataque baseadas em Força, testes de Força e testes de resistência de Força por 1 minuto. Uma criatura pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos turnos dela, terminando o efeito sobre si, caso obtenha sucesso.

Dragão de Ouro

Os mais poderosos e majestosos dentre os dragões metálicos, os dragões de ouro são dedicados adversários do mal.

Um dragão de ouro tem uma face sagaz ungida por espinhos flexíveis semelhantes a bigodes. Seus chifres partem do seu nariz, passando pelos supercílios e duas cristas gêmeas adornam seu longo pescoço. As asas de um dragão de ouro, semelhantes às velas de navios, começam nos seus ombros e seguem até a ponta de sua cauda, permitindo que ele voe com um distinto movimento ondulado, como se nadasse no ar. Um dragão de ouro filhote tem escamas amarelo escuras com manchas metálicas. Essas manchas crescem à medida que o dragão amadurece. Conforme o dragão envelhece, suas pupilas desaparecem até seus olhos lembrarem possas de ouro derretido.

Devorador de Fortunas. Dragões de ouro podem comer praticamente tudo, mas eles preferem uma dieta que consiste de pérolas e gemas. Felizmente, um dragão de ouro não precisa empanturrar-se de tais bens para se sentir satisfeito. Tesouros presenteados que ele possa consumir são bem recebidos por um dragão de ouro, contanto que não sejam subornos.

Metamorfos Reservados. Os dragões de ouro são respeitados pelos outros dragões metálicos por sua sabedoria e justiça, mas eles são os mais distantes e sinistros dentre os dragões benignos. Eles valorizam sua privacidade ao ponto de raramente confraternizar com outros dragões, com exceção de seus parceiros e proles.

Dragões de ouro mais velhos podem assumir formas animais e humanoides. Raramente um dragão dourado irá revelar sua verdadeira forma. Disfarçado de pedinte, ele pode visitar com regularidade uma cidade para saber das fofocas locais, apadrinhando negociantes honestos e dando uma mão amiga de formas ocultas. Disfarçado como um animal, o dragão pode ficar amigo de uma criança perdida, um menestrel viajante ou de um taverneiro, servindo como um companheiro por dias ou até semanas.

Mestre do Tesouro. Um dragão de ouro mantem seu tesouro em um cofre bem protegido dentro de seu covil. Proteções mágicas colocadas no cofre tornam praticamente impossível remover quaisquer tesouros sem que o dragão fique sabendo.

O Covil do Dragão de Ouro

Os dragões de ouro fazem seus lares em locais fora do caminho, onde eles possam fazer o que desejarem sem levantar suspeitas ou causar pânico. Muitos habitam próximo de lagos e rios idílicos, ilhas envoltas em brumas, complexos de cavernas escondidos atrás de cachoeiras, ou ruínas antigas.

Ações de Covil

No valor de iniciativa 20 (quebrando toda a sequência de iniciativa), o dragão realiza uma ação de covil fazendo um dos efeitos a seguir; o dragão não pode usar o mesmo efeitos em duas rodadas consecutivas:

- O dragão vislumbra o futuro, então, ele ganha vantagem em jogadas de ataque, testes de habilidade e testes de resistência até a contagem de iniciativa 20, na próxima rodada.
- Uma criatura que o dragão possa ver a até 36 metros dele, deve ser bem sucedida num teste de resistência de Carisma CD 15 ou será banida para o plano dos sonhos, um plano de existência diferente fruto da imaginação do dragão. Para escapar, a criatura deve usar uma ação para realizar um teste resistido de Carisma com o dragão. Se a criatura vencer, ela escapa do plano dos sonhos. Do contrário, o efeito termina na contagem de iniciativa 20, na rodada seguinte. Quando o efeito termina, a criatura reaparece no espaço onde estava, ou no espaço desocupado mais próximo se aquele estiver ocupado.

Efeitos Regionais

A região contendo o covil de um dragão de ouro lendário é deformada pela magia do dragão, o que cria um ou mais dos efeitos a seguir:

- Sempre que uma criatura que possa compreender um idioma dormir ou entrar em estado de transe ou devaneio a até 9 quilômetros do covil do dragão, o dragão pode estabelecer um contato telepático com essa criatura e conversar com ela nos sonhos dela. A criatura lembrará da conversa com o dragão quando acordar.
- Bancos de belas brumas opalescentes manifestam-se a até 9 quilômetros do covil do dragão. As brumas não obscurecem nada. Ela assume formas assustadoras quando criaturas malignas estão perto do dragão ou de outras criaturas não-malignas nas brumas, avisando tais criaturas do perigo.
- Gemas e pérolas a até 1,5 quilômetro do covil do dragão brilham e reluzem, emitindo penumbra num raio de 1,5 metro.

Se o dragão morrer, esses efeitos terminam imediatamente.

Dragão de Prata Ancião

Dragão Imenso, leal e bom

Classe de Armadura 22 (armadura natural)
Pontos de Vida 487 (25d20 + 225)
Deslocamento 12 m, voo 24 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
30 (+10)	10 (+0)	29 (+9)	18 (+4)	17 (+2)	23 (+6)

Testes de Resistência Des +7, Con +16, Sab +9, Car +13
Perícias Arcanismo +11, História +11, Furtividade +7, Percepção +16
Imunidade a Dano frio
Sentidos percepção às cegas 18 m, visão no escuro 36 m, Percepção passiva 26
Idiomas Comum, Dracônico
Nível de Desafio 23 (50.000 XP)

Resistência Lendária (3/Dia). Se o dragão falhar em um teste de resistência, ele pode escolher obter sucesso, no lugar.

Ações

Ataques Múltiplos. O dragão pode usar sua Presença Aterradora, ele pode então, realizar três ataques: um com sua mordida e dois com suas garras.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +17 para atingir, alcance 4,5 m, um alvo. *Acerto*: 21 (2d10 + 10) de dano perfurante.

Garra. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +17 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 17 (2d6 + 10) de dano cortante.

Cauda. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +17 para atingir, alcance 6 m, um alvo. *Acerto*: 19 (2d8 + 10) de dano de concussão.

Presença Aterradora. Cada criatura, à escolha do dragão, que esteja a até 36 metros do dragão e esteja ciente disso, deve ser bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria CD 21 ou ficará amedrontada por 1 minuto. Uma criatura pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos turnos dela, terminando o efeito sobre si, caso obtenha sucesso. Se o teste de resistência de uma criatura for bem sucedido ou caso o efeito termine sobre ela, a criatura ficará imune a Presença Aterradora do dragão pelas próximas 24 horas.

Arma de Sopro (Recarrega 5–6). O dragão usa um dos seguintes tipos de armas de sopro.

Sopro Congelante. O dragão expele uma explosão de gelo num cone de 27 metros. Cada criatura na área deve realiza um teste de resistência de Constituição CD 24, sofrendo 67 (15d8) de dano de frio se falhar na resistência, ou metade desse dano caso obtenha sucesso.

Sopro Paralisante. O dragão expele gás paralisante num cone de 27 metros. Cada criatura na área deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição CD 24 ou ficará paralisada por 1 minuto. Uma criatura pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos turnos dela, terminando o efeito sobre si, caso obtenha sucesso.

Mudar Forma. O dragão se metamorfoseia magicamente em um humanoide ou besta que possua um nível de desafio inferior ao seu próprio, ou volta para sua forma verdadeira. Ele reverte a sua forma verdadeira se morrer. Qualquer equipamento vestido ou carregado é absorvido ou usado pela nova forma (à escolha do dragão).
Na nova forma, o dragão mantem sua tendência, pontos de vida, Dados de Vida, capacidade de fala, proficiências, Resistência Lendária, ações de covil e valores de Inteligência, Sabedoria e Carisma, assim como essa ação. Suas estatísticas e capacidades, no mais, são substituídas pelas da nova forma, exceto quaisquer características de classe ou ações lendárias dessa forma.

Ações Lendárias

O dragão pode realizar 3 ações lendárias, escolhidas dentre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. O dragão recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dele.

Detectar. O dragão realiza um teste de Sabedoria (Percepção).
Ataque com Cauda. O dragão realiza um ataque de cauda.
Ataque com Asas (Custa 2 Ações). O dragão bate suas asas. Cada criatura a até 4,5 metros do dragão deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 25 ou sofrerá 17 (2d6 + 10) de dano de concussão e cairá no chão. Após bater suas asas, o dragão pode voar até metade do seu deslocamento de voo.

Dragão de Prata Adulto

Dragão Enorme, leal e bom

Classe de Armadura 19 (armadura natural)
Pontos de Vida 243 (18d12 + 126)
Deslocamento 12 m, voo 24 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
27 (+8)	10 (+0)	25 (+7)	16 (+3)	13 (+1)	21 (+5)

Testes de Resistência Des +5, Con +12, Sab +6, Car +10
Perícias Arcanismo +8, História +8, Furtividade +5, Percepção +11
Imunidade a Dano frio
Sentidos percepção às cegas 18 m, visão no escuro 36 m, Percepção passiva 21
Idiomas Comum, Dracônico
Nível de Desafio 16 (15.000 XP)

Resistência Lendária (3/Dia). Se o dragão falhar em um teste de resistência, ele pode escolher obter sucesso, no lugar.

Ações

Ataques Múltiplos. O dragão pode usar sua Presença Aterradora, ele pode então, realizar três ataques: um com sua mordida e dois com suas garras.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +13 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 19 (2d10 + 8) de dano perfurante.

Garra. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +13 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 15 (2d6 + 8) de dano cortante.

Cauda. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +13 para atingir, alcance 4,5 m, um alvo. *Acerto*: 17 (2d8 + 8) de dano de concussão.

Presença Aterradora. Cada criatura, à escolha do dragão, que esteja a até 36 metros do dragão e esteja ciente disso, deve ser bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria CD 18 ou ficará amedrontada por 1 minuto. Uma criatura pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos turnos dela, terminando o efeito sobre si, caso obtenha sucesso. Se o teste de resistência de uma criatura for bem sucedido ou caso o efeito termine sobre ela, a criatura ficará imune a Presença Aterradora do dragão pelas próximas 24 horas.

Arma de Sopro (Recarrega 5–6). O dragão usa um dos seguintes tipos de armas de sopro.

Sopro Congelante. O dragão expele uma explosão de gelo num cone de 18 metros. Cada criatura na área deve realiza um teste de resistência de Constituição CD 20, sofrendo 58 (13d8) de dano de frio se falhar na resistência, ou metade desse dano caso obtenha sucesso.

Sopro Paralisante. O dragão expele gás paralisante num cone de 18 metros. Cada criatura na área deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição CD 20 ou ficará paralisada por 1 minuto. Uma criatura pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos turnos dela, terminando o efeito sobre si, caso obtenha sucesso.

Mudar Forma. O dragão se metamorfoseia magicamente em um humanoide ou besta que possua um nível de desafio inferior ao seu próprio, ou volta para sua forma verdadeira. Ele reverte a sua forma verdadeira se morrer. Qualquer equipamento vestido ou carregado é absorvido ou usado pela nova forma (à escolha do dragão).

Na nova forma, o dragão mantem sua tendência, pontos de vida, Dados de Vida, capacidade de fala, proficiências, Resistência Lendária, ações de covil e valores de Inteligência, Sabedoria e Carisma, assim como essa ação. Suas estatísticas e capacidades, no mais, são substituídas pelas da nova forma, exceto quaisquer características de classe ou ações lendárias dessa forma.

Ações Lendárias

O dragão pode realizar 3 ações lendárias, escolhidas dentre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. O dragão recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dele.

Detectar. O dragão realiza um teste de Sabedoria (Percepção).
Ataque com Cauda. O dragão realiza um ataque de cauda.
Ataque com Asas (Custa 2 Ações). O dragão bate suas asas. Cada criatura a até 3 metros do dragão deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 21 ou sofrerá 15 (2d6 + 8) de dano de concussão e cairá no chão. Após bater suas asas, o dragão pode voar até metade do seu deslocamento de voo.

Dragão de Prata

Os mais amigáveis e mais sociáveis dentre os dragões metálicos, os dragões de prata ajudam alegremente as criaturas boas necessitadas.

Um dragão de prata reluz como se fosse esculpido em metal puro, sua face dá um ar nobre devido aos seus olhos altos e seu queixo com cristas similares a uma barba em seu queixo espinhoso. Uma crista cresce de um espinho longo atrás de sua cabeça, seguindo do pescoço até a ponta da cauda. As escamas de um dragão de prata filhote tem um tom azul-acinzentado com reflexos prateados. Conforme o dragão aproxima-se da idade adulta, essa coloração gradualmente clareia até os escamas individuais se tornarem quase indistinguíveis. À medida que um dragão de prata envelhece, suas pupilas desaparecem até seus olhos lembrarem orbes de mercúrio.

Dragões de Virtude. Os dragões de prata acreditam que viver uma vida mortal envolve realizar boas coisas assegurando que suas ações não causem mal imerecido a outros seres racionais. Eles não tomam para si a responsabilidade de erradicar o mal, como os dragões de ouro e bronze fazem, mas eles irão se opor de boa vontade contra criaturas que ousem cometer atos malignos ou ferir os inocentes.

Amigos das Raças Pequenas. Os dragões de prata apreciam a companhia de outros dragões de prata. Suas únicas amizades verdadeiras fora da sua própria espécie nasce na companhia de humanoides, e muitos dragões de prata passam tanto tempo em formas humanoides quando em sua forma dracônica. Um dragão de prata adota uma personalidade humanoide benigna, como um velho sábio gentil ou uma jovem viajante e ele geralmente possui companheiros mortais com os quais ele constitui fortes amizades.

Dragões de prata devem se afastar de suas vidas humanoides com regularidade, retornando a suas formas verdadeiras para acasalar e constituir prole, ou para cuidar de seu tesouros e afazeres pessoais. Devido a muitos perderem a noção do tempo quando estão fora, eles às vezes retornam e descobrem que seus companheiros envelheceram ou morreram. Dragões de prata, muitas vezes, acabam por criar amizade com diversas gerações de humanoides de uma única família, como resultado.

Respeito pela Humanidade. Dragões de prata criam amizades com humanoides de todas as raças, mas raças com curta expectativa de vida, como os humanos despertam sua curiosidade de uma forma que as raças de vida longa, como os elfos e os anões não fazem. Os

humanos tem um ímpeto e entusiasmo pela vida que os dragões de prata acham fascinante.

História de Tesouros. Dragões de prata adoram possuir relíquias da história humanoide. Isso inclui enormes pilhas de moedas que eles cobiçam, cunhadas pelos impérios humanoides caídos e atuais, assim como obras de arte e joias finas construídas por inúmeras raças. Outros tesouros que constituem sua fortuna podem incluir navios intactos, os restos mortais de reis e rainhas, tronos, as coroas de joias de antigos impérios, invenções e engenhocas e monólitos trazidos das ruínas de cidades caídas.

O Covil do Dragão de Prata

Os dragões de prata habitam entre as nuvens, fazendo seus covis nos picos de montanhas reclusas. Apesar de muitos se sentirem confortáveis em complexos naturais de cavernas ou minas abandonadas, os dragões de prata cobiçam postos avançados perdidos de civilizações humanoides. Uma cidadela abandonada no topo de uma montanha ou uma torre remota erguida por um mago a muito morto é o tipo de covil que todo dragão de prata sonha em ter.

Ações de Covil

No valor de iniciativa 20 (quebrando toda a sequência de iniciativa), o dragão realiza uma ação de covil fazendo um dos efeitos a seguir:

- O dragão cria uma névoa como se ele tivesse conjurado a magia *névoa obscurecente*. A névoa dura até a contagem de iniciativa 20, na próxima rodada.
- Um vento tremendamente frio avança pelo covil próximo do dragão. Cada criatura a até 36 metros do dragão deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição CD 15 ou sofrerá 5 (1d10) de dano de frio. Gases e vapores são dispersados pelo vento e chamas desprotegidas são extintas. Chamas protegidas, como de lanternas, tem 50 por cento de chance de serem extintas.

Efeitos Regionais

A região contendo o covil de um dragão de prata lendário é deformada pela magia do dragão, o que cria um ou mais dos efeitos a seguir:

- Uma vez por dia, o dragão pode alterar o clima num raio de 9 quilômetros, centrado em seu covil. O dragão não precisa estar do lado de fora; no mais, o efeito é idêntico a magia *controlar o clima*.
- A até 1,5 quilômetro do covil, ventos sustentam criaturas não-malignas que tenham caído devido a inação do dragão ou de seus aliados. Tais criaturas descem a uma taxa de 18 metros por rodada e não sofrem dano de queda.
- Se tiver dias ou mais tempo para trabalhar, o dragão pode fazer com que as nuvens e névoa dentro do seu covil fique tão sólida quanto rocha, formando estruturas e outros objetos que desejar.

Se o dragão morrer, as mudanças no clima voltam ao normal, como descrito na magia, e os outros efeitos desaparecem no decorrer de 1d10 dias.

Dragão de Prata Jovem

Dragão Grande, leal e bom

Classe de Armadura 18 (armadura natural)
Pontos de Vida 168 (16d10 + 80)
Deslocamento 12 m, voo 24 m

FOR	FOR	FOR	FOR	FOR	FOR
23 (+6)	23 (+6)	23 (+6)	23 (+6)	23 (+6)	23 (+6)

Testes de Resistência Des +4, Con +9, Sab +4, Car +8
Perícias Arcanismo +6, História +6, Furtividade +4, Percepção +8
Imunidade a Dano frio
Sentidos percepção às cegas 9 m, visão no escuro 36 m, Percepção passiva 18
Idiomas Comum, Dracônico
Nível de Desafio 9 (5.000 XP)

Ações

Ataques Múltiplos. O dragão realiza três ataques: um com sua mordida e dois com suas garras.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +10 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 17 (2d10 + 6) de dano perfurante.

Garra. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +10 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 13 (2d6 + 6) de dano cortante.

Arma de Sopro (Recarrega 5–6). O dragão usa um dos seguintes tipos de armas de sopro.

Sopro Congelante. O dragão expele uma explosão de gelo num cone de 9 metros. Cada criatura na área deve realiza um teste de resistência de Constituição CD 17, sofrendo 54 (12d8) de dano de frio se falhar na resistência, ou metade desse dano caso obtenha sucesso.

Sopro Paralisante. O dragão expele gás paralisante num cone de 9 metros. Cada criatura na área deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição CD 17 ou ficará paralisada por 1 minuto. Uma criatura pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos turnos dela, terminando o efeito sobre si, caso obtenha sucesso.

Dragão de Prata Filhote

Dragão Médio, leal e bom

Classe de Armadura 17 (armadura natural)
Pontos de Vida 45 (6d8 + 18)
Deslocamento 9 m, voo 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Testes de Resistência Des +2, Con +5, Sab +2, Car +4
Perícias Furtividade +2, Percepção +4
Imunidade a Dano frio
Sentidos percepção às cegas 3 m, visão no escuro 18 m, Percepção passiva 14
Idiomas Dracônico
Nível de Desafio 2 (450 XP)

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 9 (1d10 + 4) de dano perfurante.

Arma de Sopro (Recarrega 5–6). O dragão usa um dos seguintes tipos de armas de sopro.

Sopro Congelante. O dragão expele uma explosão de gelo num cone de 4,5 metros. Cada criatura na área deve realiza um teste de resistência de Constituição CD 13, sofrendo 18 (4d8) de dano de frio se falhar na resistência, ou metade desse dano caso obtenha sucesso.

Sopro Paralisante. O dragão expele gás paralisante num cone de 4,5 metros. Cada criatura na área deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição CD 13 ou ficará paralisada por 1 minuto. Uma criatura pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos turnos dela, terminando o efeito sobre si, caso obtenha sucesso.

Dragão-Fada

Um dragão-fada é um dragão do tamanho de um gato com asas de borboleta. Ele possui um largo sorriso de dentes afiados e expressa sua satisfação balançando sua cauda, sua alegria some apenas se ele for atacado.

Brincalhões Invisíveis. O único indício da presença de um dragão-fada é uma risadinha abafada. O dragão fica fora da vista, observando invisível enquanto suas vítimas lidam com suas brincadeiras. Quando sua diversão acaba, o dragão pode se revelar, a depender da disposição de sua "presa".

Amigável e Brilhante. Um dragão-fada possui uma mente afiada, um carinho por tesouros e boa companhia e um senso de humor endiabrado. Viajantes podem brincar com a natureza dracônica de um dragão-fada ao oferecer "tesouros" em forma de doces, pães e bugigangas em troca de informações ou passagem segura por seu território.

As Cores da Idade. As escamas de um dragão-fada mudam de matiz quando ele envelhece, passando por todas as cores do arco-íris. Todos os dragões-fada possuem habilidade de conjuração inata, ganhando novas magias enquanto amadurecem.

Cor do Dragão	Faixa Etária
Vermelho	5 anos ou menos
Laranja	6–10 anos
Amarelo	11–20 anos
Verde	21–30 anos
Azul	31–40 anos
Anil	41–50 anos
Violeta	51 anos ou mais

Dragão-Fada

Dragão Miúdo, caótico e bom

Classe de Armadura 15
Pontos de Vida 14 (4d4 + 4)
Deslocamento 3 m, voo 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
3 (–4)	20 (+5)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)

Perícias Arcanismo +4, Furtividade +7, Percepção +3
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 13
Idiomas Dracônico, Silvestre
Nível de Desafio 1 (200 XP) para o dragão-fada vermelho, laranja ou amarelo; 2 (450 XP) para o dragão fada verde, azul, anil ou violeta

Invisibilidade Superior. Com uma ação bônus, o dragão pode ficar magicamente invisível até sua concentração acabar (como se estivesse se concentrando em uma magia). Qualquer equipamento que o dragão esteja vestindo ou carregando fica invisível com ele.

Resistência à Magia. O dragão possui vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Telepatia Limitada. Usando telepatia, o dragão pode se comunicar magicamente com qualquer outro dragão-fada a até 18 metros dele.

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração do dragão é Carisma (CD de resistência de magia 13). Ele pode conjurar uma quantidade de magia, inatamente, sem necessidade de componentes materiais. Conforme o dragão envelhece e muda de cor, ele ganha magias adicionais, como mostrado na tabela abaixo.

Vermelho, 1/dia cada: *globos de luz, ilusão menor, mãos mágicas*
Laranja, 1/dia: *leque cromático*
Amarelo, 1/dia: *reflexos*
Verde, 1/dia: *sugestão*
Azul, 1/dia: *imagem maior*
Anil, 1/dia: *terreno alucinógeno*
Violeta, 1/dia: *metamorfose*

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +10 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 17 (2d10 + 6) de dano perfurante.

Sopro de Euforia (Recarrega 5–6). O dragão expele uma lufada de gás eufórico em uma criatura a até 1,5 metro dele. O alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Sabedoria CD 11 ou, por 1 minuto, não poderá realizar reações e deve jogar um d6 no início de cada um dos turnos dele para determinar seu comportamento durante o turno:

1–4. O alvo não realiza nenhuma ação ou reação e usa todo o seu movimento para se deslocar em uma direção aleatória.

5–6. O alvo não se move e a única coisa que ele pode fazer no turno dele é realizar um teste de resistência de Sabedoria CD 11, terminando o efeito sobre se, caso obtenha sucesso.

Dríade

Viajantes que adentre uma floresta podem ter um vislumbre de uma forma feminina passando por detrás das árvores. Um riso ardente permeia o ar, levando aqueles que o ouvem mais fundo nas sombras esmeraldas.

Presa às Árvores. Fadas poderosas iram, certas vezes, conectar espíritos feéricos às árvores, transformando-os em dríades. Isso, às vezes, é feito como punição quando o espírito feérico se apaixona por um mortal e esse amor é proibido.

Uma dríade pode emergir de uma árvore e atravessar as terras através delas, mas a árvore continua sendo seu lar e a enraíza ao mundo. Enquanto a árvore permanecer sadia e ilesa, a dríade permanecerá eternamente jovem e encantadora. Se a árvore for ferida, ela sofre. Se a arvore for destruída, a dríade sucumbe a loucura.

Fadas Reclusas. As dríades agem como guardiãs do patrimônio de suas florestas. Tímidas e reclusas, elas observam os intrusos das árvores. Uma dríade atraída pela beleza de um estranho pode investigar mais de perto, talvez até tentando atrair o indivíduo para longe para enfeitiça-lo.

As dríades trabalham com outras criaturas silvestres para defender suas florestas. Unicórnios, entes e sátiros vivem ao lado delas, além de druidas que partilham da devoção das dríades às florestas que elas chamam de lar.

Magia da Floresta. As dríades podem falar com as plantas e animais. Elas podem se teletransportar de uma árvore para outra, atraindo invasores para longe dos seus bosques. Se pressionada, uma dríade pode seduzir humanoides com seus encantamentos, transformando inimigos em amigos. Elas também conhecem u punhado de magias úteis.

Dríade

Fada Média, neutro

Classe de Armadura 11 (16 com *pele de árvore*)
Pontos de Vida 22 (5d8)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	18 (+4)

Perícias Furtividade +5, Percepção +4
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 14
Idiomas Élfico, Silvestre
Nível de Desafio 1 (200 XP)

Caminhar em Árvores. Uma vez por turno, a dríade pode usar 3 metros do seu deslocamento para entrar magicamente em uma árvore viva dentro do seu alcance e surgir de uma segunda árvore viva a até 18 metros da primeira, aparecendo em um espaço desocupado a 1,5 metro da segunda árvore. Ambas as árvores devem ser Grandes, ou maiores.

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração de uma dríade é Carisma (CD de resistência de magia 14). A dríade pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

À vontade: *druidismo*
3/dia cada: *bom fruto, constrição*
1/dia cada: *bordão místico, passos sem pegadas, pele de árvore*

Falar com Bestas e Plantas A dríade pode se comunicar com bestas e plantas como se compartilhassem um idioma.

Resistência à Magia. A dríade possui vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Clava. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +2 para atingir (+6 para atingir com *bordão místico*), alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 2 (1d4) de dano de concussão, ou 8 (1d8 + 4) de dano de concussão com *bordão místico*.

Encanto Feérico. A dríade afeta um humanoide ou besta que ela possa ver, a até 9 metros dela. Se o alvo puder ver a dríade, ele deve ser bem sucedido num teste de resistência de Sabedoria CD 14 ou ficará magicamente enfeitiçado. A criatura enfeitiçada reconhece a dríade como uma amiga confiável que deve ser atendida e protegida. Apesar do alvo não estar sob o controle da dríade, ele atende aos pedidos da dríade ou age da forma mais favorável que puder.

Toda vez que a dríade ou seus aliados fizerem qualquer coisa nociva contra o alvo, ele poderá repetir o teste de resistência, terminando o efeito sobre si, caso obtenha sucesso. Do contrário, o efeito dura por 24 horas ou até a dríade morrer, estiver em um plano de existência diferente do alvo ou terminar o efeito com uma ação bônus. Se o teste de resistência do alvo for bem sucedido, ele fica imune ao Encanto Feérico da dríade pelas próximas 24 horas.

A dríade não pode ter mais de um humanoide e até três bestas enfeitiçados ao mesmo tempo.

Drider

Quando um drow mostra-se muito promissor, Lolth o convoca aos Fossos de Teias Demoníacas para um teste de fé e força. Aqueles que passam no teste sobem mais alto no conceito da Rainha Aranha. Aqueles que falham são transformados em driders – um horrendo híbrido de um drow com uma aranha gigante que serve como um lembrete vivo do poder de Lolth. Apenas os drow podem ser transformados em driders, e o poder para criar essas criaturas é exclusivo de Lolth.

Marcados para o Resto da Vida. Os drow transformados em driders voltam ao Plano Material como criaturas distorcidas e aviltadas. Guiados pela loucura, eles desaparecem adentro do Subterrâneo, tornando-se eremitas e caçadores, tanto vagando sozinhos quanto liderando bandos de aranhas gigantes.

Em raras ocasiões, um drider retorna aos limites da sociedade drow apesar da sua maldição, na maioria das vezes para cumprir algum voto ou vingança de longa data de sua vida anterior. Os drow temem e evitam os driders, tendo menos estima por eles até que pelos escravos. No entanto, eles toleram a presença dessas criaturas como representantes vivos da vontade de Lolth e um lembrete do destino que aguarda todos aqueles que falharem perante a Rainha Aranha.

Variação: Drider Conjurador

Os driders que eram conjuradores drow podem manter sua habilidade de conjurar magias. Tais driders, normalmente possuem uma habilidade de conjuração (15 ou 16) superior à dos outros driders. Além disso, o drider ganha o traço Conjuração. Um drider que foi um drow conjurador de magia divina, no entanto, teria uma Sabedoria de 16 (+3) e um traço de Conjuração como o seguinte.

Conjuração. O drider é um conjurador de 7° nível. Sua habilidade de conjuração é Sabedoria (CD de resistência de magia 14, +6 para atingir com ataques com magia). Ele possui as seguintes magias preparadas da lista de magias de clérigo:

Truques (à vontade): *rajada de veneno, taumaturgia*
1° nível (4 espaços): *detectar magia, perdição, santuário*
2° nível (3 espaços): *imobilizar pessoa, silêncio*
3° nível (3 espaços): *clarividência, dissipar magia*
4° nível (3 espaços): *adivinhação, movimentação livre*

Drider

Monstruosidade Grande, caótico e mau

Classe de Armadura 19 (armadura natural)
Pontos de Vida 123 (13d10 + 52)
Deslocamento 9 m, escalada 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	16 (+3)	18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)

Perícias Furtividade +9, Percepção +5
Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 15
Idiomas Élfico, Subcomum
Nível de Desafio 6 (2.300 XP)

Ancestralidade Feérica. O drider possui vantagem em testes de resistência contra ser enfeitiçado e magias que possam colocar o drider para dormir.

Andar em Teias. O drider ignora as restrições de movimentos causadas por estar enredado.

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração de um drider é Sabedoria (CD de resistência de magia 13). O drider pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

À vontade: *globos de luz*
3/dia cada: *escuridão, fogo das fadas*

Escalada Aracnídea. O drider pode escalar superfícies difíceis, incluindo andar de cabeça pra baixo em tetos, sem precisar realizar um teste de habilidade.

Sensibilidade à Luz Solar. Enquanto estiver sob luz solar, o drider tem desvantagem nas jogadas de ataque, assim como em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados a visão.

Ações

Ataques Múltiplos. O drider realiza três ataques, tanto com sua espada longa quanto com seu arco longo. Ele pode substituir um desses ataques por um ataque de mordida.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +6 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura. *Acerto*: 5 (1d4 + 3) de dano perfurante mais 9 (2d8) de dano de veneno.

Espada Longa. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 7 (1d8 + 3) de dano cortante, ou 8 (1d10 + 3) de dano cortante se usada com as duas mãos.

Arco Longo. *Ataque à Distância com Arma*: +6 para atingir, distância 36/180 m, um alvo. *Acerto*: 7 (1d8 + 3) de dano perfurante mais 4 (1d8) de dano de veneno.

Duergar

Os tirânicos duergar, também conhecidos como anões cinzentos, vivem em cidades fantásticas nas profundezas do Subterrâneo. Usando conhecimento anão ancestral e miríades escravizados, eles trabalham incansavelmente para expandir seus reinos subterrâneos.

A maioria dos duergar (incluindo as fêmeas) são carecas e tem cor de pele cinza pálida. Eles vestem roupas monocromáticas feitas para se mesclar às rochas, junto com joias simples que refletem seu comportamento severo e utilitário.

De Escravos para Escravistas. Os duergar foram anões, antes da ganância deles e aprofundamento infindável na terra leva-los ao contato com os devoradores de mentes. Mantidos cativos por gerações pelos ilitides, os anões, eventualmente, ganharam sua independência com a ajuda do deus maligno Laduguer. A escravidão os mudou para sempre, no entanto, enegrecendo seus espíritos tornando os duergar tão malignos quanto os tiranos de quem escaparam. Apesar de terem ganho sua liberdade, os duergar são criaturas sisudas, pessimistas e desconfiadas, sempre labutando e reclamando, sem memória do que significa ser feliz ou orgulhoso. Seus artesanatos e realizações são duradouros, mesmo assim, eles são desprovidos de entusiasmo ou senso artístico.

Resistentes como Rocha. Como os anões, os duergar possuem constituições fortes. Adicionado ao seu vigor físico eles tem uma incrível Fortitude mental, resultante do seu período como escravos dos ilitides. A mente de um duergar é uma fortaleza, capaz de livrar-se de encantamentos, ilusões e outras magias.

Nascidos das Trevas. O Subterrâneo é saturado de poderes mágicos estranhos, os quais os duergar absorveram ao longo de gerações de aprisionamento. Um duergar pode aumentar seu tamanho e força por um curto período, tornando-se um poderoso guerreiro do tamanho de um ogro. Se ele enfrentar um adversário com quem não possa lutar, ou quando estiver espionando criaturas que se aproximam de seu território, ele pode com a mesma facilidade se tornar invisível para escapulir para a escuridão.

Eras passadas no Subterrâneo também aguçou a visão no escuro deles, permitindo que eles vejam o dobro da distância dos outros anões. Essa visão extremamente aguçada vem com um preço, no entanto, pois a visão de um duergar é comprometida pela luz solar.

Mestre Infernal. Asmodeu, o Senhor dos Nove Infernos, é conhecido por representar os deuses duergar a fim de cultivar o mal que transborda dos corações dos anões cinzentos. Ele oferece a eles orientação divina e vingança contra os inimigos deles enquanto exorta-os em direção de atos de tirania cada vez maiores, o tempo todo escondendo sua verdadeira identidade.

Duergar

Humanoide Médio (anão), leal e mau

Classe de Armadura 16 (brunea, escudo)
Pontos de Vida 26 (4d8 + 8)
Deslocamento 7,5 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	9 (–1)

Resistência a Dano veneno
Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 10
Idiomas Anão, Subcomum
Nível de Desafio 1 (200 XP)

Resistência Duergar. O duergar tem vantagem em testes de resistência contra venenos, magias e ilusões, assim como para resistir a ser enfeitiçado ou paralisado.

Sensibilidade à Luz Solar. Enquanto estiver sob luz solar, o duergar tem desvantagem nas jogadas de ataque, assim como em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados a visão.

Ações

Aumentar (Recarrega após um Descanso Curto ou Longo). Por 1 minuto, o duergar, magicamente aumenta de tamanho, juntamente com tudo que ele esteja vestindo ou carregando. Enquanto estiver aumentado, o duergar é Grande, dobrando os dados de dano de seus ataques com armas baseadas em Força (incluso nos ataques), e fazendo testes de Força e testes de resistência de Força com vantagem. Se o duergar não tiver espaço para ficar Grande, ele cresce até o máximo tamanho possível para o espaço disponível.

Picareta de Guerra. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 6 (1d8 + 2) de dano perfurante, ou 11 (2d8 + 2) de dano perfurante enquanto estiver aumentado.

Azagaia. *Ataque Corpo-a-Corpo ou à Distância com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m ou 9/36 m, um alvo. *Acerto*: 5 (1d6 + 2) de dano perfurante, ou 9 (2d6 + 2) de dano perfurante enquanto estiver aumentado.

Invisibilidade (Recarrega após um Descanso Curto ou Longo). O duergar, magicamente fica invisível até atacar, conjurar uma magia ou usar seu Aumentar, ou até sua concentração ser interrompida, até 1 hora (como se estivesse se concentrando em uma magia). Qualquer equipamento que o duergar esteja vestindo ou carregando fica invisível com ele.

DUPLO

Duplos são metamorfos desleais que assumem a aparência de outros humanoides, escapando de perseguições ou atraindo vítimas para a morte através de enganação e disfarce. Poucas criaturas espalham pavor, suspeita e enganação melhor que os duplos. Encontrados em cada terra e cultura, eles podem assumir a aparência de qualquer indivíduo de qualquer espécie.

Segredos Roubados. A forma adotada por um duplo permite que ele se infiltre em praticamente qualquer grupo ou sociedade, mas a transformação dele não inclui os idiomas, maneirismos, memórias ou personalidade. Os duplos muitas vezes seguem ou capturam as criaturas que eles pretendem personificar, estudando-as e sondando suas mentes por segredos. Um duplo pode ler os pensamentos superficiais de uma criatura, permitindo

DUPLO

Monstruosidade Média (metamorfo), neutro

Classe de Armadura 14
Pontos de Vida 52 (8d8 + 16)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	18 (+4)	14 (+2)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Perícias Enganação +6, Intuição +4
Imunidade a Dano enfeitiçado
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 11
Idiomas Comum
Nível de Desafio 3 (700 XP)

Metamorfo. O duplo pode usar sua ação para se metamorfosear em um humanoide Pequeno ou Médio que ele veja, ou de volta a sua forma verdadeira. Suas estatísticas, além do tamanho, são as mesmas em todas as formas. Qualquer equipamento que ele esteja vestindo ou carregando não é transformado. Ele reverte a sua forma verdadeira se morrer.

Emboscador. O duplo tem vantagem nas jogadas de ataque contra qualquer criatura que ele tenha surpreendido.

Ataque Surpresa. Se o duplo surpreender uma criatura e atingi-la com um ataque durante a primeira rodada de combate, o alvo sofre 10 (3d6) de dano extra nesse ataque.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O duplo realiza dois ataques corpo-a-corpo.

Pancada. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 7 (1d6 + 4) de dano de concussão.

Ler Pensamentos. O duplo, magicamente, lê os pensamentos superficiais de uma criatura a até 18 metros dele. O efeito pode penetrar barreiras, mas é bloqueada por 30 centímetros de rocha, 2,5 centímetros de metal comum ou uma fina camada de chumbo. Enquanto o alvo estiver ao alcance, o duplo pode continuar a ler seus pensamentos, contanto que a concentração do duplo não seja interrompida (como se estivesse se concentrando em uma magia). Enquanto estiver lendo a mente do alvo, o duplo tem vantagem em testes de Sabedoria (Intuição) e Carisma (Enganação, Intimidação e Persuasão) feitos contra o alvo.

que ele descubra o nome, desejos e medos da criatura, além de algumas memórias dispersas. Um duplo personificando uma criatura especifica como parte de uma conspiração duradoura, mantem seu sósia vivo e sob seu domínio por semanas, sondando a mente da vítima diariamente para aprender como se comportar e falar autenticamente.

Vigaristas Hedonistas. Os duplos trabalham sozinhos ou em pequenos grupos, com papeis no grupo mudando de trama em trama. Enquanto um duplo assume o lugar de um mercador ou nobre assassinado, os outros assumem uma série de identidades para assegurar as circunstâncias, atuando como parte da família ou servos enquanto vivem a vida de riquezas da vítima.

Mutantes. Os duplos são muito preguiçosos ou egoístas para criar seus filhos. Eles assumem formas masculinas atraentes para seduzir mulheres, deixando-as para criar seus descendentes. Uma criança dupla aparenta ser um membro normal da espécie da mãe, até ele alcançar a adolescência, a partir desse momento ele descobre sua verdadeira natureza e é levado a buscar outros de seu tipo para se juntarem.

Elementais

Os elementais são encarnações dos elementos que constituem o multiverso: água, ar, fogo e terra. Embora não sejam mais do que energia animada em seus planos de existência, eles podem ser convocador por conjuradores e seres poderosos para ganhar forma e realizar tarefas.

Elementos Vivos. Em seu plano natal, um elemental é uma força vital imaterial. Sua consciência só se manifesta em forma física quando focado pelo poder de magia. Um espírito selvagem de força elemental não possui desejos, exceto seguir o curso do elemento do seu plano nativo. Como as bestas do Plano Material, esses espíritos elementais não possuem sociedade ou cultura e pouca razão de ser.

Conjurados por Magia. Certas magias e itens mágicos podem conjurar um elemental, invocando-o dos Planos Interiores para o Plano Material. Os elementais, instintivamente, ficam ressentidos por serem tirados de seus planos nativos e forçados a servir. Uma criatura que invoque um elemental deve exercer sua força de vontade para controla-lo.

Obrigado e Formado. Magia poderosa pode vincular um espírito elemental a entrar em um material modelo que define um uso e função específicos. Caçadores invisíveis são elementais do ar vinculados a uma forma específica, assim como os elementais da água podem ser modelados em anomalias da água.

A força da magia e materiais que vinculam um elemental determinam o quão bem o elemental funciona em uma forma vinculada. Golens são espíritos elementais vinculados a formas físicas, porém, matérias mais frágeis como carne e barro não podem vincular poder elemental suficiente. Materiais resistentes como pedra e ferro requerem magia mais forte, consequentemente vinculando um elemental com mais segurança.

Natureza Elemental. Um elemental não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

Elemental da Água

Um elemental da água é uma onda coroante que flui pelo chão, tornando-se praticamente invisível quando se desloca através de um corpo de água maior. Ele engolfa as criaturas que se colocarem no seu caminho, enchendo as bocas e pulmões delas tão facilmente quanto apagam chamas.

Elemental da Terra

Um elemental da terra arrasta-se como se fosse uma colina ambulante, braços similares à clavas de rocha chanfrada balançam aos seus lados. Sua cabeça e corpo consiste de terra e pedra, ocasionalmente com pedaços de metais, gemas e minerais brilhantes.

Os elementais da terra deslizam através de rocha e terra como se fossem líquidos. Criaturas terrestres tem bastante a temer de um elemental da terra, já que o elemental pode localizar a posição precisa de qualquer adversário que esteja em contato com chão sólido em seus arredores.

Elemental do Ar

Um elemental do ar é uma nuvem afunilada de ar rodopiante com um vago semblante de um rosto. Apesar de gostarem de correr pelo solo, levando poeira e detritos consigo, eles também podem voar e atacar de cima.

Um elemental do ar pode se transformar em um ciclone voraz, criando um vendaval que arrebata as criaturas mesmo ao arremessa-las para longe.

Elemental do Fogo

Uma forma vagamente humanoide tremula no centro desse incontrolável incêndio ambulante. Um elemental do fogo é uma força de devastação caprichosa. Pra onde quer que se mova, ele ateia fogo ao seu redor, tornando o mundo em cinzas, fumaça e brasas. A água pode parar seu progresso destrutivo, fazendo o elemental do fogo recuar, assobiando e fumaçando em dor e fúria.

Elemental da Água

Elemental Grande, neutro

Classe de Armadura 14
Pontos de Vida 114 (12d10 + 48)
Deslocamento 9 m, natação 27 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	14 (+2)	18 (+4)	5 (–3)	10 (+0)	8 (–1)

Resistência a Dano ácido; concussão, cortante e perfurante de armas não-mágicas
Imunidade a Dano veneno
Imunidade a Condição agarrado, caído, envenenado, exausto, impedido, inconsciente, paralisado, petrificado
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10
Idiomas Aquan
Nível de Desafio 5 (1.800 XP)

Forma de Água. O elemental pode entrar no espaço de uma criatura hostil e ficar parado nele. Ele pode se mover através de um espaço de até 2,5 centímetros de espessura sem se espremer.

Congelar. Se o elemental sofrer dano de frio, ele congela parcialmente; seu deslocamento é reduzido em 6 metros até o final do seu próximo turno.

Ações

Ataques Múltiplos. O elemental realiza dois ataques de pancada.

Pancada. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +7 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 13 (2d8 + 4) de dano concussão.

Engolfar (Recarrega 4–6). Cada criatura no espaço do elemental deve realizar um teste de resistência de Força CD 15. Se falhar, um alvo sofre 13 (2d8 + 4) de dano de concussão. Caso ele seja Grande ou menor, ele também fica agarrado (CD 14 para escapar). Até o agarrão acabar, o alvo fica impedido e incapaz de respirar a não ser que possa respirar na água. Se o teste de resistência for bem sucedido, o alvo é empurrado para fora do espaço do elemental.

O elemental pode agarrar uma criatura Grande ou duas Médias ou menores ao mesmo tempo. No início de cada turno do elemental, cada criatura agarrada por ele sofre 13 (2d8 + 4) de dano de concussão. Uma criatura a até 1,5 metro do elemental pode puxar uma criatura ou objeto para fora dele ao usar uma ação para realizar um teste de Força CD 14 bem sucedido.

Elemental da Terra

Elemental Grande, neutro

Classe de Armadura 17 (armadura natural)
Pontos de Vida 126 (12d10 + 60)
Deslocamento 9 m, escavação 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	8 (–1)	20 (+5)	5 (–3)	10 (+0)	5 (–3)

Vulnerabilidade a Dano trovejante
Resistência a Dano concussão, cortante e perfurante de armas não-mágicas
Imunidade a Dano veneno
Imunidade a Condição agarrado, caído, envenenado, exausto, impedido, inconsciente, paralisado, petrificado
Sentidos visão no escuro 18 m, sentido sísmico 18 m, Percepção passiva 10
Idiomas Terran
Nível de Desafio 5 (1.800 XP)

Deslizar na Terra. O elemental pode escavar através de terra e rocha não-mágica bruta. Enquanto faz isso, o elemental não perturba o material pelo qual se move.

Monstro de Cerco. O elemental causa o dobro do dano a objetos e estruturas.

Ações

Ataques Múltiplos. O elemental realiza dois ataques de pancada.

Pancada. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +8 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 14 (2d8 + 5) de dano concussão.

Elemental do Ar
Elemental Grande, neutro

Classe de Armadura 15
Pontos de Vida 90 (12d10 + 24)
Deslocamento 0 m, voo 27 m (planar)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	20 (+5)	14 (+2)	6 (–2)	10 (+0)	6 (–2)

Resistência a Dano elétrico, trovejante; concussão, cortante e perfurante de armas não-mágicas
Imunidade a Dano veneno
Imunidade a Condição agarrado, caído, envenenado, exausto, impedido, inconsciente, paralisado, petrificado
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10
Idiomas Auran
Nível de Desafio 5 (1.800 XP)

Forma de Ar. O elemental pode entrar no espaço de uma criatura hostil e ficar parado nele. Ele pode se mover através de um espaço de até 2,5 centímetros de espessura sem se espremer.

Ações

Ataques Múltiplos. O elemental realiza dois ataques de pancada.

Pancada. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +8 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 14 (2d8 + 5) de dano concussão.

Vendaval (Recarrega 4–6). Cada criatura no espaço do elemental deve realizar um teste de resistência de Força CD 13. Se falhar, um alvo sofre 15 (3d8 + 2) de dano de concussão e é arremessado a até 6 metros do elemental em uma direção aleatória e cai no chão. Se um alvo arremessado atingir um objeto, como uma parede ou solo, ele sofre 3 (1d6) de dano de concussão para cada 3 metros que ele percorreu. Se o alvo for arremessado em outra criatura, a criatura deve ser bem sucedida num teste de Destreza CD 13 ou sofrerá a mesma quantidade de dano e cairá no chão.

Se o teste de resistência for bem sucedido, o alvo sofre metade do dano de concussão e não é arremessado ou fica caído no chão.

Elemental do Fogo
Elemental Grande, neutro

Classe de Armadura 13
Pontos de Vida 102 (12d10 + 36)
Deslocamento 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	17 (+3)	16 (+3)	6 (–2)	10 (+0)	7 (–2)

Resistência a Dano concussão, cortante e perfurante de armas não-mágicas
Imunidade a Dano fogo, veneno
Imunidade a Condição agarrado, caído, envenenado, exausto, impedido, inconsciente, paralisado, petrificado
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10
Idiomas Ignan
Nível de Desafio 5 (1.800 XP)

Forma de Fogo. O elemental pode se mover através de um espaço de até 2,5 centímetros de espessura sem se espremer. Uma criatura que toque o elemental ou o atinja com um ataque corpo-a-corpo a até 1,5 metro dele sofre 5 (1d1) de dano de fogo. Além disso, o elemental pode entrar no espaço de uma criatura hostil e ficar parado nele. Da primeira vez que ele entra no espaço de uma criatura em um turno, a criatura sofre 5 (1d10) de dano de fogo e pega fogo; até que alguém use uma ação para extinguir o fogo, a criatura sofre 5 (1d10) de dano de fogo no início de cada um dos turnos dela.

Iluminação. O elemental emite luz plena num raio de 9 metros e penumbra a 9 metros adicionais.

Susceptibilidade à Água. Para cada 1,5 metro que o elemental se mova na água, ou para cada 4 litros de água jogados nele, ele sofre 1 de dano de frio.

Ações

Ataques Múltiplos. O elemental realiza dois ataques de toque.

Toque. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 10 (2d6 + 3) de dano de fogo. Se o alvo for uma criatura ou objeto inflamável, ele se incendeia. Até que uma criatura use uma ação para extinguir o fogo, a criatura sofre 5 (1d10) de dano de fogo no início de cada um dos turnos dela.

ELFOS: DROW

Dezenas de milhares de anos atrás, os elfos foram divididos, onde os de disposição benevolente lutaram contra os que eram egoístas e cruéis. A guerra entre a espécie élfica terminou quando os elfos bons baniram seus primos malignos para as profundezas subterrâneas. Aqui, nas cavernas escuras e infindáveis caminhos de passagens tortuosas, os elfos negros – drow – encontraram refúgio. Eles também encontraram liderança na única divindade élfica que não os esqueceu. Sob o comando dela, os elfos negros construíram um império no mundo subterrâneo.

Filhos de Lolth. Os drow veneram Lolth, uma divindade que reside no Abismo. Conhecida como Rainha Aranha ou Rainha Demoníaca das Aranhas, ela é a figura na qual os elfos negros se basearam para construir suas civilizações subterrâneas. O que quer que ela ordene, os drow fazem.

Os mais perversos dos elfos, os drow raramente são vistos na superfície do mundo. Embora eles conspirem para destruir os elfos que os baniram, os drow não se veem mais como exilados. Eles são os governantes destinados das trevas, e quando Lolth os comandar a se erguerem e destruírem sua espécie que habita a superfície, eles o farão.

Criaturas das Trevas. Os drow tem vivido no subsolo por tanto tempo que eles se adaptaram aos seus arredores e podem ver no escuro. No entanto, eles não conseguem mais permanecer sob a luz solar. Quando os escravos estão em falta no Subterrâneo, os drow enviam grupos de captura para a superfície para sequestrar humanoides para dentro da escuridão, trazendo-os de volta às suas cidades para serem torturados até a submissão. Além dessas excursões ocasionais, os drow se contentam em permanecer em seu reino subterrâneo, onde eles se sentem seguros e no controle.

Cidades do Subterrâneo. Os elfos negros construíram cidades fantásticas em enormes cavernas onde a comida e água são abundantes. A habilidade deles de esculpir rocha rivaliza a dos maiores artesões anões, apesar das estruturas deles manterem uma estética decididamente élfica. Apesar de parecerem delicados, os assentamentos drow são estruturalmente sólidos e extremamente resistentes. Os drow gostam de escavar enormes estalagmites e estalactites, criando torres habitáveis que se erguem do chão ao teto.

Uma cidade drow é uma metrópole alastrada cercada por altas muralhas. Visitantes não-drow devem conduzir seus negócios fora das muralhas sob olhos vigilantes. Os drow criam e mantem aranhas gigantes para ajudar a proteger suas cidades contra intrusos, mesmo quando elas encobrem a cidade em belas teias, criando laços de seda para prender os inimigos voadores que, de outra forma, sobem pelas muralhas.

Magia Drow. Da mesma forma que os drow se adaptaram a vida subterrânea, eles também adaptaram sua magia. Além de usar a magia para esculpir suas cidades na rocha, eles potencializam suas armas, criando novos itens mágicos perigosos e invocando demônios do Abismo. Os drow conjuradores são supremamente arrogantes e nunca hesitam em usar suas magias das formas mais detestáveis.

Armas e Armaduras. Os drow constroem armas feitas de Adamante, um metal duro, negro e sobrenatural. Os artesãos drow adornam suas armas e armaduras com filigranas de teias e temas aracnídeos e os arcanos, algumas vezes, imbuem itens com magia para aprimorar a efetividade deles. No entanto, essa magia some quando exposta à luz solar, então, as armas e armaduras mágicas drow raramente mantem seus bônus de aprimoramento e propriedades magicas quando trazidas à superfície.

Variação: Armas e Armaduras Mágicas Drow

Os drow muitas vezes vestem armaduras mágicas e carregam armas mágicas que perdem seus bônus de aprimoramento permanentemente quando expostas a luz solar por 1 hora ou mais.

Um **drow** vestindo um *camisão de malha +1* e carregando uma *espada curta +1* tem CA 16 e +1 de bônus nas jogadas de ataque e dano nos ataques com espada curta.

Um **drow guerreiro de elite** vestindo uma *armadura de couro batido +2* e carregando uma *espada curta +2* tem CA 20 e +2 de bônus nas jogadas de ataque e dano nos ataques com espada curta.

Uma **drow sacerdotisa de Lolth** vestindo uma *brunea +3* tem CA 19.

Políticas Acirradas. As políticas drow são acirradas e cheias de intriga. Quando os drow trabalham juntos, é tipicamente para destruir adversários em comum e garantir sua própria sobrevivência, e tais alianças tem curta duração e são cheias de perigo.

A sociedade drow é dividida em casas nobres, cada uma governada por uma matriarca que busca aumentar o prestígio e poder de sua casa acima de todas as outras. Outros membros de alto escalão da casa são parentes de sangue, enquanto que as fileiras medianas são formadas por drow de famílias mais fracas que juraram fidelidade à casa maior. Agarrando-se precariamente aos degraus mais baixos da escada social de uma casa estão as casas de escravos, constituídas por drow de linhagem inferior e os ocasionais cativos não-drow.

Governo Matriarcal. Lolth, através de suas sacerdotisas fieis, dita as regras da sociedade drow, garantindo que suas ordens e tramas sejam concluídas. Já que Lolth é propensa a se manifestar no Plano Material e punir diretamente aqueles que a desobedecem, os drow aprenderam a ouvir o que ela diz e a fazer o que suas sacerdotisas ordenam.

Na sociedade drow, machos são subservientes às fêmeas. Um drow macho pode liderar uma patrulha no Subterrâneo ou um grupo de captura à superfície, mas ele responde a uma drow fêmea – ou a matrona de sua casa ou a uma das subordinadas dela, escolhida à dedo. Embora os drow machos possam preencher quase todas as funções na sociedade drow, eles não pode ser sacerdotes nem podem governar uma casa.

Predileção por Venenos. Destilado de aranhas venenosas e da flora do Subterrâneo, os venenos podem ser encontrados em abundância entre os drow, e ele tem um papel importante na cultura e políticas deles. Arcanos drow desenvolveram uma toxina viscosa que deixa os inimigos inconscientes. Os guerreiros drow cobrem suas lâminas e virotes de besta com esse veneno, ansiosos pelo interrogatório e tortura que virão após o combate.

Drow Arcano

Drow machos privilegiados que não tem a força e poderio de combate para se tornarem guerreiros não tem outra alternativa que não buscar o estudo de magia. Para eles, é uma questão de sobrevivência. Drow fêmeas com uma afinidade natural para as artes arcanas também podem se tornar arcanas, apesar de serem bem menos comuns.

Drow Guerreiro de Elite

Os guerreiros de elite drow defendem suas casas e seus superiores contra todos os inimigos, apesar de serem especializados em lutar contra anões, gnomos e elfos (incluindo outros drow). Eles frequentemente assaltam assentamentos na superfície sob o manto na noite, retornando para o Subterrâneo com prisioneiros e despojos rebocados antes de amanhecer.

Guerreiros de elite podem ser machos ou fêmeas.

Drow Sacerdotisa de Lolth

Drow fêmeas com laços de sangue de uma casa nobre são moldadas e treinadas desde o nascimento a se tornarem sacerdotisas de Lolth. A Rainha Aranha não permite que drow machos mantenham tais posições.

Essas sacerdotisas executam as vontades da Rainha Aranha e, como resultado, elas adquirem poder e influência tremendos na sociedade drow. As mães matronas que governam as casas drow são as sacerdotisas mais poderosas de Lolth, mas elas devem constantemente equilibrar sua devoção à Rainha Aranha com a devoção às suas famílias.

Drow

Humanoide Médio (elfo), neutro e mau

Classe de Armadura 15 (camisão de malha)
Pontos de Vida 13 (3d8)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)

Perícias Furtividade +4, Percepção +2
Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 12
Idiomas Élfico, Subcomum
Nível de Desafio 1/4 (50 XP)

Ancestralidade Feérica. O drow possui vantagem em testes de resistência contra ser enfeitiçado e magias não podem colocar um drow para dormir.

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração de um drow é Carisma (CD de resistência de magia 11). Ele pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

À vontade: *globos de luz*
3/dia cada: *escuridão, fogo das fadas*

Sensibilidade à Luz Solar. Enquanto estiver sob luz solar, o drow tem desvantagem nas jogadas de ataque, assim como em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados a visão.

Ações

Ataques Múltiplos. O drow realiza dois ataques, um com sua mordida e um com suas garras.

Espada Curta. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 5 (1d6 + 2) de dano perfurante.

Besta de Mão. *Ataque à Distância com Arma*: +4 para atingir, distância 9/36 m, um alvo. *Acerto*: 5 (1d6 + 2) de dano perfurante e o alvo deve realizar um teste de resistência de Constituição CD 13 ou ficará envenenado por 1 hora. Se o alvo falhar no teste de resistência por 5 ou mais, ele também ficará inconsciente enquanto estiver envenenado dessa forma. O alvo acorda se sofrer dano ou se outra criatura usar uma ação para sacudi-lo até acordar.

Drow Arcano

Humanoide Médio (elfo), neutro e mau

Classe de Armadura 12 (15 com *armadura arcana*)
Pontos de Vida 45 (10d8)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (–1)	14 (+2)	10 (+0)	17 (+3)	13 (+1)	12 (+1)

Perícias Arcanismo +6, Enganação +5, Furtividade +5, Percepção +4
Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 12
Idiomas Élfico, Subcomum
Nível de Desafio 7 (2.900 XP)

Ancestralidade Feérica. O drow possui vantagem em testes de resistência contra ser enfeitiçado e magias não podem colocar um drow para dormir.

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração de um drow é Carisma (CD de resistência de magia 12). Ele pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

À vontade: *globos de luz*
3/dia cada: *escuridão, fogo das fadas*

Conjuração. O drow é um conjurador de 10° nível. Sua habilidade de conjuração é Inteligência (CD de resistência de magia 14, +6 para atingir com ataques com magia). Ele possui as seguintes magias de mago preparadas:

Truques (à vontade): *imagem menor, mãos mágicas, rajada de veneno, raio de gelo*
1° nível (4 espaços): *armadura arcana, escudo arcano, mísseis mágicos, raio de bruxa*
2° nível (3 espaços): *alterar-se, passo nebuloso, teia*
3° nível (3 espaços): *voo, relâmpago*
4° nível (3 espaços): *invisibilidade maior, tentáculos negros de Evard*
5° nível (2 espaços): *névoa mortal*

Sensibilidade à Luz Solar. Enquanto estiver sob luz solar, o drow tem desvantagem nas jogadas de ataque, assim como em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados a visão.

Ações

Cajado. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +2 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 2 (1d6 – 1) de dano de concussão ou 3 (1d8 – 1) de dano de concussão se usado com as duas mãos, mais 3 (1d6) de dano de veneno

Invocar Demônio (1/Dia). O drow, magicamente, invoca um quasit, ou tenta invocar um demônio das sombras com 50 por cento de chance de sucesso. O demônio invocador aparece em um espaço desocupado a até 18 metros do invocador, e não pode invocar outros demônios. Ele permanece por 10 minutos, até o invocador morrer ou até seu invocador dispensa-lo com uma ação.

Drow Guerreiro de Elite

Humanoide Médio (elfo), neutro e mau

Classe de Armadura 18 (couro batido, escudo)
Pontos de Vida 71 (11d8 + 22)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	18 (+4)	14 (+2)	11 (+0)	13 (+1)	12 (+1)

Testes de Resistência Des +7, Con +5, Sab +4
Perícias Furtividade +10, Percepção +4
Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 14
Idiomas Élfico, Subcomum
Nível de Desafio 5 (1.800 XP)

Ancestralidade Feérica. O drow possui vantagem em testes de resistência contra ser enfeitiçado e magias não podem colocar um drow para dormir.

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração de um drow é Carisma (CD de resistência de magia 12). Ele pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

À vontade: *globos de luz*
3/dia cada: *escuridão, fogo das fadas*

Sensibilidade à Luz Solar. Enquanto estiver sob luz solar, o drow tem desvantagem nas jogadas de ataque, assim como em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados a visão.

Ações

Ataques Múltiplos. O drow realiza dois ataques de espada curta.

Espada Curta. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +7 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 7 (1d6 + 4) de dano perfurante e 10 (3d6) de dano de veneno.

Besta de Mão. *Ataque à Distância com Arma*: +7 para atingir, distância 9/36 m, um alvo. *Acerto*: 7 (1d6 + 4) de dano perfurante e o alvo deve realizar um teste de resistência de Constituição CD 13 ou ficará envenenado por 1 hora. Se o alvo falhar no teste de resistência por 5 ou mais, ele também ficará inconsciente enquanto estiver envenenado dessa forma. O alvo acorda se sofrer dano ou se outra criatura usar uma ação para sacudi-lo até acordar.

Reações

Aparar. O drow adiciona 3 à sua CA contra um ataque corpo-a-corpo que poderia atingi-lo. Para tanto, o drow deve poder ver o atacante e estar empunhando uma arma corpo-a-corpo.

Drow Sacerdotisa de Lolth

Humanoide Médio (elfo), neutro e mau

Classe de Armadura 16 (brunea)
Pontos de Vida 71 (13d8 + 13)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+)	14 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	17 (+3)	18 (+4)

Testes de Resistência Con +4, Sab +6, Car +7
Perícias Furtividade +5, Intuição +6, Percepção +6, Religião +4
Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 16
Idiomas Élfico, Subcomum
Nível de Desafio 8 (3.900 XP)

Ancestralidade Feérica. A drow possui vantagem em testes de resistência contra ser enfeitiçado e magias não podem colocar um drow para dormir.

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração de uma drow é Carisma (CD de resistência de magia 15). Ele pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

À vontade: *globos de luz*
3/dia cada: *escuridão, fogo das fadas*

Conjuração. A drow é uma conjuradora de 10° nível. Sua habilidade de conjuração é Sabedoria (CD de resistência de magia 14, +6 para atingir com ataques com magia). A drow possui as seguintes magias de clérigo preparadas:

Truques (à vontade): *estabilizar, orientação, rajada de veneno, resistência, taumaturgia*
1° nível (4 espaços): *amizade animal, curar ferimentos, detectar veneno e doença, raio adoecente*
2° nível (3 espaços): *proteção contra veneno, restauração menor, teia*
3° nível (3 espaços): *conjurar animais* (2 aranhas gigantes), *dissipar magia*
4° nível (3 espaços): *adivinhação, movimentação livre*
5° nível (2 espaços): *curar ferimentos em massa, praga de insetos*

Sensibilidade à Luz Solar. Enquanto estiver sob luz solar, a drow tem desvantagem nas jogadas de ataque, assim como em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados a visão.

Ações

Ataques Múltiplos. A drow realiza dois ataques com açoite.

Açoite. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 5 (1d6 + 2) de dano perfurante mais 17 (5d6) de dano de veneno.

Invocar Demônio (1/Dia). A drow, magicamente, invoca uma yochlol com 30 por cento de chance de sucesso. Se a tentativa fracassar, a drow sofre 5 (1d10) de dano psíquico. Do contrário, o demônio invocador aparece em um espaço desocupado a até 18 metros da invocadora, e não pode invocar outros demônios. Ele permanece por 10 minutos, até a invocadora morrer ou até sua invocadora dispensa-lo com uma ação.

Empírico

Empíricos são os filhos celestiais dos deuses dos Planos Superiores. Eles são universalmente belos, esculturais e autoconfiantes.

Manifestação de Emoção. Um empírico pode experimentar surtos de serenidade ou fúria similar a dos deuses. Ele pode afetar o ambiente a sua volta com seu humor. Quando um empírico está infeliz, as nuvens podem chorar lágrimas de água salgada, as flores silvestres nos prados a sua volta podem murchar, peixes mortos podem surgir nas margens de lagos e rios, ou uma floresta próxima pode perder as folhas de suas árvores. Quando um empírico está eufórico, a luz solar o segue por onde ele vai, pequenos animais brincam dentro de suas pegadas e pássaros preenchem o céu com suas canções agradáveis.

Empíricos Malignos. Alguns poucos empíricos foram para o lado do mal após se aventurarem nos Planos Inferiores e serem corrompidos, ou como resultado de serem amaldiçoados por deuses malignos. Um empírico maligno não consegue sobreviver por muito tempo nos Planos Superiores e, geralmente, foge para o Plano Material, onde ele pode governar um reino de mortais como um tirano indômito.

Titãs Imortais. Os empíricos não envelhecem, mas podem ser assassinados. Já que poucos empíricos podem conceber a própria morte, eles lutam destemidamente quando entram em uma batalha, recusando-se a crer que o fim está próximo, mesmo quando estão à beira da morte. Quando um empírico morre, seu espírito retorna para o seu plano natal. Lá, um dos parentes do empírico caído ressuscita-o, a não ser que tenha um bom motivo para não fazê-lo.

Empírico

Celestial Enorme (titã), caótico e bom (75%) ou neutro e mau (25%)

Classe de Armadura 22 (armadura natural)

Pontos de Vida 313 (19d12 + 190)

Deslocamento 15 m, natação 15 m, voo 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
30 (+10)	21 (+5)	30 (+10)	21 (+5)	22 (+6)	27 (+8)

Testes de Resistência For +17, Int +12, Sab +13, Car +15

Perícias Intuição +13, Persuasão +15

Imunidade a Dano concussão, cortante e perfurante de armas não-mágicas

Sentidos visão verdadeira 36 m, Percepção passiva 16

Idiomas todos

Nível de Desafio 23 (50.000 XP)

Arma Mágica. Os ataques com armas do empírico são mágicos.

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração de um empírico é Carisma (CD de resistência de magia 23, +15 para atingir com ataques de magia). Ele pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

À vontade: *andar na água, passos sem pegadas, respirar na água, restauração maior*

1/dia cada: *comunhão, dissipar o mal e bem, tempestade de fogo, terremoto, viagem planar* (pessoal apenas)

Resistência à Magia. O empírico possui vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Resistência Lendária (3/Dia). Se o empírico falhar em um teste de resistência, ele pode escolher obter sucesso, no lugar.

Ações

Marreta. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +17 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 31 (6d6 + 10) de dano de concussão. Se o alvo for uma criatura, ele deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição CD 15, ou ficará atordoado até o final do próximo turno do empírico.

Raio. *Ataque à Distância com Magia*: +15 para atingir, distância 180 m, um alvo. *Acerto*: 24 (7d6) de dano de um dos seguintes tipos (à escolha do empírico): ácido, elétrico, energia, fogo, frio, radiante ou trovejante.

Ações Lendárias

O empírico pode realizar 3 ações lendárias, escolhidas dentre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. O empírico recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dele.

Ataque. O empírico realiza um ataque.

Incentivar. O empírico incentiva todas as criaturas não-hostis a até 36 metros dele até o final do seu próximo turno. Criaturas incentivadas não podem ser amedrontadas ou enfeitiçadas, e elas ganham vantagem em testes de habilidade e testes de resistência até o final do próximo turno do empírico.

Ataque de Terremoto (Custa 2 Ações). O empírico atinge o solo com sua marreta, iniciando um tremor de terra. Todas as outras criaturas no solo a até 18 metros do empírico devem ser bem sucedidas num teste de resistência de Força CD 25 ou cairão no chão.

ENTE

Entes são árvores despertas que residem em florestas ancestrais. Apesar das entes preferirem passar os dias, meses e anos em contemplação silenciosa, elas protegerão ferozmente seus domínios florestais contra ameaças externas.

A Árvore Adormecida Desperta. Uma árvore destinada a se tornar uma ente medita por um longo ciclo de estações, vivendo normalmente por décadas ou séculos antes de perceber seu potencial. As árvores que despertam para isso, o fazem apenas sob circunstâncias especiais e em locais tocados por magia natural. As entes e poderosos druidas podem sentir quando uma árvore tem a faísca potencial e eles protegem tais árvores em bosques secretos enquanto se aproxima o momento delas despertarem. Durante o longo processo de despertar, uma árvore adquire traços similares a um rosto em sua casca, uma divisão do seu tronco inferior em pernas e longos galhos curvam-se para baixo para servir como seus braços. Quando ela está pronta, a árvore liberta suas pernas da terra enraizada e se une a seus companheiros para proteger sua floresta natal.

Guardiões Lendários. Após uma ente despertar, ela continua a crescer exatamente como faria se fosse uma árvore. As entes criadas das mais poderosas árvores podem alcançar tamanhos enormes à medida que desenvolvem um poder mágico inato sobre as plantas e animais. Tais entes podem animar plantas, usando-os para prender e aprisionar intrusos. Elas podem convocar criaturas selvagens para ajuda-las ou para carregar mensagem por longas distâncias.

Protetoras da Natureza. Mesmo depois de despertar, uma ente gasta a maior parte do seu tempo vivendo como uma árvore. Enquanto está enraizada, uma ente permanece ciente dos seus arredores e pode perceber os efeitos de eventos que aconteçam a quilômetros de distância, baseada em sutis mudanças nas redondezas.

Lenhadores que evitem derrubar árvores sadias e caçadores que levem apenas o que precisem da floresta não irão despertar a irá de uma ente. As criaturas descuidadas com o fogo, aqueles que envenenarem a floresta e aqueles que destruírem grandes árvores, especialmente uma árvore que estava próxima de despertar, enfrentam a fúria da ente.

ENTE

Planta Enorme, caótico e bom

Classe de Armadura 16 (armadura natural)
Pontos de Vida 138 (12d12 + 60)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	8 (–1)	21 (+5)	12 (+1)	16 (+3)	12 (+1)

Resistência a Dano concussão, perfurante
Vulnerabilidade a Dano fogo
Sentidos Percepção passiva 13
Idiomas Comum, Druídico, Élfico, Silvestre
Nível de Desafio 9 (5.000 XP)

Aparência Falsa. Enquanto a ente permanecer imóvel, ela é indistinguível de uma árvore comum.

Monstro de Cerco. A ente causa o dobro do dano a objetos e estruturas.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. A ente realiza dois ataques de pancada.

Pancada. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +10 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 16 (3d6 + 6) de dano de concussão.

Animar Árvores (1/Dia). A ente, magicamente, anima uma ou duas árvores que ela possa ver, a até 18 metros dela. Essas árvores tem as mesmas estatísticas de uma ente, exceto pelo valor de Inteligência e Carisma que são 1, elas não podem falar e possuem apenas a opção de ataque de pancada. Uma árvore animada age como um aliado da ente. A árvore permanece animada por 1 dia ou até morrer; até a ente morrer ou estar a mais de 36 metros da árvore; ou até a ente usar uma ação bônus para transformar de volta em uma árvore inanimada. A árvore então, se enraíza, se possível.

Esfinges

Em isolação sagrada, uma esfinge guarda os segredos e tesouros dos deuses. Enquanto ela calmamente saúda cada grupo que vem a sua presença, os ossos dos suplicantes e caçadores de missões que fracassam em passar em seus testes jazem espalhados por seu covil. Suas longas asas balançam em seus flancos, seu corpo leonino pardo é ondulado por músculos e possui patas dianteiras poderosas o suficiente para partir um humanoide ao meio.

Guardiões Divinos. As esfinges testam o valor daqueles que buscam os tesouros dos deuses, tanto segredos esquecidos ou poderosas magias, quanto artefatos ou portais mágicos. As criaturas que escolhem enfrentar o teste de uma esfinge são vinculadas ao teste até a morte, e apenas os mais valorosos irão sobreviver a ele. Os restantes, a esfinge destrói.

Algumas esfinges são sumo sacerdotes dos deuses que os criaram, mas a maioria são apenas espírito encarnados, trazidos ao reino mortal por orações devotadas ou intervenção direta. Uma esfinge mantem sua vigília incansavelmente, não precisando dormir ou comer. Ela raramente se encontra com outros de sua espécie, não conhecendo outra vida que não a da sua missão sagrada.

Testes Mágicos. Os segredos e tesouros que uma esfinge guarda permanecem sob proteção divina, por isso, quando uma criatura falha no teste de uma esfinge, o caminho do objeto ou conhecimento que ela guarda desaparece. Mesmo que a esfinge seja atacada e derrotada, um caçador ainda irá falhar em adquirir o segredo que buscava – e irá ter como inimigo o deus que tinha a esfinge como sua guardiã.

Deuses benignos, às vezes, concedem a uma esfinge o poder de remover suplicantes que falharem nos seus testes, transportando-os para fora e garantindo que eles nunca mais encontre a esfinge novamente. No entanto, aqueles que falharem no teste de uma esfinge, geralmente encontram um fim terrível nas garras dela.

Seres Extraplanares. Os mortais que encontram esfinges, o fazem na maioria das vezes em tumbas e ruínas antigas, mas algumas esfinges podem ser acessadas em reinos extraplanares. Uma conversa com uma esfinge que comece entre escombros de muros de pedra pode, repentinamente, mudar para um local estranho, como um jogo de tabuleiro em tamanho real ou um penhasco assustador que deve ser escalado durante uma tempestade atroz. Algumas vezes, uma esfinge pode ser invocada de um espaço extradimensional similar, quando suplicantes a convocam do seu covil vazio. Apenas aqueles que a esfinge considere merecedores ganham acesso a esse reino.

Esfinges Caídas. Seja através do cansaço das eras, pelo arrependimento pela matança de inocentes, ou pelos sonhos de veneração de suplicantes que tentam barganhar o caminho para o conhecimento, algumas esfinges se libertam do seu comando divino. No entanto, mesmo que a tendência e lealdade de uma esfinge mude dessa forma, ela nunca deixará o local que ela guarda ou concederá seus segredos a qualquer um, exceto às criaturas que ela considere merecedoras.

Androesfinge

Um androesfinge possui um cabeça humanoide masculina e o corpo de um leão. Áspero e abatido por fora, ele geralmente inicia uma conversa com insultos ou observações negativas. Por trás dessa rudez exterior, no entanto, um androesfinge possui um coração nobre. Ele não deseja mentir ou enganar, mas ele não concede informações facilmente, escolhendo suas palavras com tanta cuidado quanto guarda seus tesouros.

Um androesfinge testa a coragem e o valor dos suplicantes, não apenas forçando-os a completar missões, mas também com seu terrível rugido, que ecoa por quilômetros enquanto aterroriza e ensurdece as criaturas próximas. Aqueles que passam nos seus testes são recompensados com um *banquete de heróis*.

Ginoesfinge

Uma ginoesfinge possui uma cabeça de humanoide feminina. Muitas possuem semblantes suntuosos de rainhas do mundo, mas algumas são marcadas por traços leoninos selvagens. Os olhos de uma ginoesfinge veem além do tempo e local presentes e penetra véus de invisibilidade e magia. Os suplicantes que olharem no fundo dos olhos dela podem acabar sendo magicamente deslocados, banidos para um plano longínquo onde um difícil julgamento os aguarda.

As ginoesfinges são bibliotecas virtuais de conhecimento e lendas. Elas fazem charadas e apresentam quebra-cabeças para testar a perspicácia dos suplicantes que chegam para aprender seus segredos. Algumas estão dispostas a barganhar com tais suplicantes por tesouros ou serviços.

O Covil da Esfinge

Uma esfinge protege um templo, sepulcro ou câmara antigo, na qual estão escondidos segredos e tesouros divinos além do alcance dos mortais.

Ações de Covil

No valor de iniciativa 20 (quebrando toda a sequência de iniciativa), a esfinge realiza uma ação de covil fazendo um dos efeitos a seguir; a esfinge não pode usar um efeito novamente até terminar um descanso curto ou longo:

- O fluxo do tempo é alterado de tal forma que cada criatura no covil jogue sua iniciativa novamente. A esfinge pode escolher não jogar novamente.
- Os efeitos do tempo são alterados de tal forma que cada criatura no covil deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição CD 15 ou ficará 1d20 anos mais velha ou mais jovem (à escolha da esfinge), mas nunca mais jovem que 1 ano de idade. Uma magia *restauração maior* pode restaurar a idade normal de uma criatura.
- O fluxo do tempo dentro do covil é alterado de tal forma que tudo dentro do covil move-se dez anos atrás ou adiante (à escolha da esfinge). Apenas a esfinge fica imediatamente ciente da mudança do tempo. Uma magia *desejo* pode trazer o conjurador e até sete outras criaturas designadas pelo conjurador de volta para o seu tempo normal.
- A esfinge envia a si mesma e a até sete outras criaturas em seu covil para outro plano de existência. Enquanto estiver fora de seu covil, a esfinge não poderá usar ações de covil, mas ela pode voltar para seu covil com a ação bônus no seu turno, levando até sete criaturas com ela.

Androesfinge

Monstruosidade Grande, leal e neutro

Classe de Armadura 17 (armadura natural)
Pontos de Vida 199 (19d10 + 95)
Deslocamento 12 m, voo 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	10 (+0)	20 (+5)	16 (+3)	18 (+4)	23 (+6)

Testes de Resistência Des +6, Con +11, Int +9, Sab +10
Perícias Arcanismo +9, Percepção +10, Religião +15
Resistência a Dano psíquico; concussão, cortante e perfurante de armas não-mágicas
Imunidade a Condição amedrontado, enfeitiçado
Sentidos visão verdadeira 36 m, Percepção passiva 20
Idiomas Comum, Esfíngico
Nível de Desafio 17 (18.000 XP)

Arma Mágica. Os ataques com armas da esfinge são mágicos.

Conjuração. A esfinge é uma conjuradora de 12° nível. Sua habilidade de conjuração é Sabedoria (CD de resistência de magia 18, +10 para atingir com ataques com magia). Ela não precisa de quaisquer componentes materiais para conjurar suas magias. A esfinge possui as seguintes magias de clérigo preparadas:

Truques (à vontade): *chama sagrada, estabilizar, taumaturgia*
1° nível (4 espaços): *comando, detectar bem e mal, detectar magia*
2° nível (3 espaços): *restauração menor, zona da verdade*
3° nível (3 espaços): *dissipar magia, idiomas*
4° nível (3 espaços): *banimento, movimentação livre*
5° nível (2 espaços): *coluna de chamas, restauração maior*
6° nível (1 espaço): *banquete de heróis*

Inescrutável. A esfinge é imune a qualquer efeito que possa sentir suas emoções ou ler seus pensamentos, assim como qualquer magia de adivinhação que ela renegue. Testes de Sabedoria (Intuição) feitos para determinar as intenções ou sinceridade de uma esfinge são feitos com desvantagem.

Ações

Ataques Múltiplos. O esfinge realiza dois ataques com garra.

Garra. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +12 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 17 (2d10 + 6) de dano cortante.

Rugido (3/Dia). A esfinge emite um rugido mágico. Cada vez que ela rugir antes de terminar um descanso longo, o rugido é mais alto e o efeito é diferente, como detalhado abaixo. Cada criatura a até 150 m da esfinge que seja capaz de ouvir o rugido dela, deve realizar um teste de resistência

Primeiro Rugido. Cada criatura que falhar num teste de resistência de Sabedoria CD 18 fica amedrontada por 1 minuto. Uma criatura amedrontada pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos turnos dela, terminando o efeito sobre se, caso obtenha sucesso.

Segundo Rugido. Cada criatura que falhar num teste de resistência de Sabedoria CD 18 fica surda e amedrontada por 1 minuto. Uma criatura amedrontada fica paralisada e pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos turnos dela, terminando o efeito sobre se, caso obtenha sucesso.

Terceiro Rugido. Cada criatura realiza num teste de resistência de Constituição CD 18. Se falhar na resistência, uma criatura sofre 44 (8d10) de dano trovejante e é derrubada no chão. Se obtiver sucesso, a criatura sofre metade desse dano e não será derrubada.

Ações Lendárias

A esfinge pode realizar 3 ações lendárias, escolhidas dentre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. A esfinge recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dele.

Ataque de Garra. A esfinge realiza um ataque de garra.
Teletransporte (Custa 2 Ações). A esfinge magicamente se teletransporta, junto com todo o equipamento que esteja vestindo ou carregando, até 36 metros para um local desocupado que ela possa ver.
Conjura uma Magia (Custa 3 Ações). A esfinge conjura uma magia da sua lista de magias preparadas, usando um espaço de magia, como normal.

Ginoesfinge

Monstruosidade Grande, leal e neutro

Classe de Armadura 17 (armadura natural)
Pontos de Vida 136 (16d10 + 48)
Deslocamento 12 m, voo 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	18 (+4)	18 (+4)	18 (+4)

Perícias Arcanismo +14, História +14, Percepção +9, Religião +9
Resistência a Dano concussão, cortante e perfurante de armas não-mágicas
Imunidade a Dano psíquico
Imunidade a Condição amedrontado, enfeitiçado
Sentidos visão verdadeira 36 m, Percepção passiva 19
Idiomas Comum, Esfíngico
Nível de Desafio 11 (7.200 XP)

Arma Mágica. Os ataques com armas da esfinge são mágicos.

Conjuração. A esfinge é uma conjuradora de 9° nível. Sua habilidade de conjuração é Inteligência (CD de resistência de magia 17, +9 para atingir com ataques com magia). Ela não precisa de quaisquer componentes materiais para conjurar suas magias. A esfinge possui as seguintes magias de mago preparadas:

Truques (à vontade): *ilusão menor, mãos mágicas, prestidigitação*
1° nível (4 espaços): *detectar magia, identificação, escudo arcano*
2° nível (3 espaços): *escuridão, localizar objetos, sugestão*
3° nível (3 espaços): *dissipar magia, idiomas, remover maldição*
4° nível (3 espaços): *banimento, invisibilidade maior*
5° nível (2 espaços): *conhecimento lendário*

Inescrutável. A esfinge é imune a qualquer efeito que possa sentir suas emoções ou ler seus pensamentos, assim como qualquer magia de adivinhação que ela renegue. Testes de Sabedoria (Intuição) feitos para determinar as intenções ou sinceridade de uma esfinge são feitos com desvantagem.

Ações

Ataques Múltiplos. O esfinge realiza dois ataques com garra.

Garra. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +9 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 13 (2d8 + 4) de dano cortante.

Ações Lendárias

A esfinge pode realizar 3 ações lendárias, escolhidas dentre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. A esfinge recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dele.

Ataque de Garra. A esfinge realiza um ataque de garra.
Teletransporte (Custa 2 Ações). A esfinge magicamente se teletransporta, junto com todo o equipamento que esteja vestindo ou carregando, até 36 metros para um local desocupado que ela possa ver.
Conjura uma Magia (Custa 3 Ações). A esfinge conjura uma magia da sua lista de magias preparadas, usando um espaço de magia, como normal.

Espantalho

Na época da colheita, quando a morte revisita o mundo crepuscular e as flores do verão murcham, misteriosos espantalhos tecem uma vigília silenciosa sobre os campos vazios. Com uma paciência imortal, essas sentinelas estoicas mantem seus postos através dos ventos, tormentas e enchentes, vinculados ao comando do seu mestre, ansiosos para aterrorizar suas presas com seu rosto de saco e rasgar vítimas com suas garras afiadas como navalhas.

Constructos Alimentados por Espíritos. Um espantalho é animado ao se vincular um espírito de uma criatura maligna assassinada, concedendo a ele propósito e mobilidade. É essa presença misteriosa do além-morte que permite que o espantalho inspire medo naqueles que o observam. As bruxas e feiticeiros muitas vezes vinculam espantalhos a espíritos de demônios, mas qualquer espírito maligno serve. Embora aspectos da personalidade do espírito possam emergir, o espírito de um espantalho não recobra as memórias que tinha quando era uma criatura, e será focado apenas em servir seu criador. Caso o seu criador morra, o espantalho habitando o espantalho pode ou continuar a seguir seus últimos comandos, ou buscar vingança pela morte de seu criador ou destruir a si mesmo.

Natureza de Constructo. Um espantalho não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

Espantalho

Constructo Médio, caótico e mau

Classe de Armadura 11
Pontos de Vida 36 (8d8)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	13 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+))	13 (+1)

Vulnerabilidade a Dano fogo
Resistência a Dano concussão, cortante e perfurante de armas não-mágicas
Imunidade a Dano veneno
Imunidade a Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exausto, inconsciente, paralisado
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10
Idiomas compreende o idioma do seu criador, mas não pode falar
Nível de Desafio 1 (200 XP)

Aparência Falsa. Enquanto o espantalho se mantiver imóvel, ele é indistinguível de um espantalho comum e inanimado.

Ações

Ataques Múltiplos. O espantalho realiza dois ataques com garra.

Garra. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +3 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 6 (2d4 + 1) de dano cortante. Se o alvo for uma criatura, ela deve ser bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria CD 11 ou ficará amedrontada até o final do próximo turno do espantalho.

Olhar Aterrorizante. O espantalho afeta uma criatura que ele possa ver a até 9 metros dele. Se o alvo puder ver o espantalho, ele deve ser bem sucedido num teste de resistência de Sabedoria CD 11 ou ficará magicamente amedrontado até o final do próximo turno do espantalho. O alvo amedrontado fica paralisado.

Espectro

Um espectro é o incontrolável espírito furioso de um humanoide que foi impedido de passar para a vida após a morte. Os espectros não tem mais conexões com quem ou o que eles eram, ainda assim estão condenados a vagar pelo mundo para sempre. Alguns são criados quando magia negra ou o toque de uma aparição ceifa a alma de um corpo vivo.

Além da Redenção. Quando o negócio inacabado de um fantasma se completa, ele pode finalmente descansar. Um descanso ou redenção parecido não aguarda um espectro. Ele é condenado ao Plano Material, ele só termina o esquecimento que traz com a destruição de sua alma. Até lá, ele segue em sua vida solitária em locais abandonados, continuando esquecido através das eras no mundo.

Ódio Imortal. As criaturas vivas lembram ao espectro que a vida está além do seu alcance. O mero vislumbre dos vivos infligem o espectro com tristeza e ira, que só pode ser amenizadas pela destruição dessas vidas. Um espectro mata rapidamente e sem piedade, apenas por privar outros da vida pode dar a ele um pouco de satisfação. No entanto, independentemente quantas vidas ele extinga, um espectro sempre sucumbirá ao seu ódio e tristeza.

Habitantes das Trevas. A luz solar representa uma fonte de vida que nenhum espectro imagina poder apagar, e ela causa-lhes dor. Quando a noite cai, eles deixam os locais do seu descanso final à procura de criaturas vivas para matar, sabendo que poucas armas podem feri-los em retribuição. Aos primeiros raios do amanhecer, eles voltam para a escuridão, onde eles permanecem até a noite cair novamente.

Natureza Morta-Viva. Um espectro não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

Variação: Poltergeist

Um poltergeist é um tipo diferente de espectro – o confuso espírito invisível de um indivíduo que não tem a menor ideia de como morreu. Um poltergeist expressa sua raiva ao arremessar criaturas e objetos usando o poder de sua psique abalada.

Um poltergeist tem nível de desafio 2 (450 XP) e ganha os seguintes traços adicionais:

Invisibilidade. O poltergeist é invisível.

O poltergeist tem as seguintes opções de ação no lugar do Drenar Vida do espectro:

Pancada Energética. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 10 (3d6) de dano energia.

Impulso Telecinético. O poltergeist afeta uma criatura ou objeto solto a até 9 metros dele. Uma criatura deve ser Média ou menor para ser afetada por essa mágica e um objeto não pode pesar mais de 75 quilos.

Se o alvo for uma criatura, o poltergeist realiza um teste de Carisma resistido por um teste de Força do alvo. Se o poltergeist vencer o teste resistido, ele arremessa o alvo a até 9 metros em qualquer direção, incluindo para cima. Se o alvo entrar em contato com uma superfície sólida ou objeto pesado, ele sofre 1d6 de dano para cada 3 metros movidos.

Se o alvo for um objeto que não esteja sendo vestido ou carregado, o poltergeist o arremessa a até 9 metros em qualquer direção. O poltergeist pode usar o objeto como uma arma à distância, atacando uma criatura no caminho do objeto (+4 para atingir) e causando 5 (2d4) de dano de concussão se acertar.

Espectro

Morto-vivo Médio, caótico e mau

Classe de Armadura 12
Pontos de Vida 22 (5d8)
Deslocamento 0 m, voo 15 m (planar)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
1 (–5)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Resistência a Dano ácido, elétrico, fogo, frio, trovejante; concussão, perfurante e cortante de armas não-mágica
Imunidade a Dano necrótico, veneno
Imunidade a Condição agarrado, caído, enfeitiçado, envenenado, exausto, impedido, inconsciente, paralisado, petrificado
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10
Idiomas compreende todos os idiomas que conhecia em vida, mas não pode falar
Nível de Desafio 1 (200 XP)

Movimento Incorpóreo. O espectro pode se mover através de criaturas e objetos como se eles fossem terreno difícil. Ele sofre 5 (1d10 de dano de energia se terminar seu turno dentro de um objeto.

Sensibilidade à Luz Solar. Enquanto estiver sob luz solar, o espectro tem desvantagem nas jogadas de ataque, assim como em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados a visão.

Ações

Drenar Vida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Magia*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura. *Acerto*: 10 (3d6) de dano necrótico. O alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição CD 10 ou seu máximo de pontos de vida será reduzido em um valor igual ao dano sofrido. Essa redução dura até o alvo terminar um descanso longo. O alvo morre se esse efeito reduzir seu máximo de pontos de vida a 0.

Esqueletos

Os esqueletos erguem-se quando animados por magia negra. Eles ouvem as invocações dos conjuradores que os convocam de suas tumbas de pedra e antigos campos de batalha, ou erguem-se por si sós por meio de agitações de energia necromântica ou pela presença de mal corruptor.

Animar Mortos-Vivos. Seja qual for a força sinistra que despertou um esqueleto, ela infunde seus ossos com vitalidade negra, aderindo junta a junta e remontando membros desmantelados. Essa energia motiva um esqueleto a se mover e pensar de forma rudimentar, embora apenas como uma imitação simples da forma como se comportava em vida. Um esqueleto animado não mantem qualquer conexão com seu passado, apesar de se ressuscitar um esqueleto restaura seu corpo e alma, banindo o ódios espírito morto-vivo que está o controlando.

Enquanto a maioria dos esqueletos são os restos animados de humanos e outros humanoides mortos, esqueletos mortos-vivos podem ser criados a partir dos ossos de qualquer criatura diferente de humanoides, erguendo o hospedeiro em formas únicas aterrorizantes.

Servos Obedientes. Esqueletos erguidos através de magia estão vinculados à vontade de seus criadores. Eles seguem as ordens ao pé da letra, nunca questionando as tarefas dadas por seu mestre, independentemente das consequências. Devido a sua interpretação literal dos comandos e da obediência cega, os esqueletos dificilmente se adaptam a mudanças circunstanciais. Eles não podem ler, falar, sentir ou se comunicar de qualquer forma, exceto através de acenos, balançando suas cabeças ou apontando. Mesmo assim, esqueletos são capazes de cumprir uma variedade de tarefas de complexidade relativa.

Um esqueleto pode lutar com armas e vestir armaduras, pode carregar e disparar uma catapulta ou trabuco, escalar uma escada de cerco, formar uma parede de escudos ou derramar óleo fervente. No entanto, ele deve receber instruções cuidadosas explicando como tais tarefas devem ser executadas.

Apesar de não possuírem o intelecto que tinha em vida, os esqueletos não são estúpidos. Antes de quebrar seus membros tentando abrir caminho através de uma porta de ferro, um esqueleto tentará a maçaneta primeiro. Se isso não funcionar, ele buscará outro caminho através ou em volta do obstáculo.

Comportamentos Habituais. Esqueletos independentes temporariamente ou permanentemente livres do controle de um mestre, às vezes pantominam ações de suas vidas passadas, seus ossos imitam os hábitos comportamentais de seu eu vivo passado. O esqueleto de um mineiro pode erguer uma picareta e começar a minerar em muros de pedra. O esqueleto de um guarda pode se manter em posição em uma porta aleatória. O esqueleto de um dragão pode se deitar numa pilha de tesouros, enquanto que o esqueleto de um cavalo arranca grama que ele não pode comer. Deixado sozinho em um salão de baile, os esqueletos de nobres podem continuar uma dança inacabada eternamente.

Quando esqueletos encontram criaturas vivas, a energia necromântica que os guia, impele-os a matar, a não ser que eles tenha sido comandados por seus mestres a não fazê-lo. Eles atacam sem misericórdia e lutam até serem destruídos, já que esqueletos possuem pouco senso próprio e ainda menos senso de autopreservação.

Natureza Morta-Viva. Um esqueleto não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

Esqueleto

Morto-vivo Médio, leal e mau

Classe de Armadura 13 (restos de armadura)
Pontos de Vida 13 (2d8 + 4)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	6 (–2)	8 (–1)	5 (–3)

Vulnerabilidade a Dano concussão
Imunidade a Dano veneno
Imunidade a Condição envenenado, exausto
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 9
Idiomas compreende todos os idiomas que conhecia em vida, mas não pode falar
Nível de Desafio 1/4 (50 XP)

Ações

Espada Curta. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 5 (1d6 + 2) de dano perfurante.

Arco Curto. *Ataque à Distância com Arma*: +4 para atingir, distância 24/96 m, um alvo. *Acerto*: 5 (1d6 + 2) de dano perfurante.

Esqueleto de Minotauro

Morto-vivo Grande, leal e mau

Classe de Armadura 12 (armadura natural)
Pontos de Vida 67 (9d10 + 18)
Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	11 (+0)	15 (+2)	6 (–2)	8 (–1)	5 (–3)

Vulnerabilidade a Dano concussão
Imunidade a Dano veneno
Imunidade a Condição envenenado, exausto
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 9
Idiomas compreende todos os idiomas que conhecia em vida, mas não pode falar
Nível de Desafio 2 (450 XP)

Investida. Se o esqueleto se mover, pelo menos, 3 metros em linha reta até um alvo e então atingi-lo com um ataque de chifre no mesmo turno, o alvo sofre 9 (2d8) de dano perfurante extra. Se o alvo for uma criatura, ela deve ser bem sucedida num teste de resistência de Força CD 14 ou será empurrado 3 metros e cairá no chão.

Ações

Machado Grande. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 17 (2d12 + 4) de dano cortante.

Chifre. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 13 (2d8 + 4) de dano perfurante.

Esqueleto de Cavalo de Guerra

Morto-vivo Grande, leal e mau

Classe de Armadura 13 (restos de armadura)
Pontos de Vida 22 (3d10 + 6)
Deslocamento 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	12 (+1)	15 (+2)	2 (–4)	8 (–1)	5 (–3)

Vulnerabilidade a Dano concussão
Imunidade a Dano veneno
Imunidade a Condição envenenado, exausto
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 9
Idiomas compreende todos os idiomas que conhecia em vida, mas não pode falar
Nível de Desafio 1/2 (100 XP)

Ações

Cascos. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 11 (2d6 + 4) de dano de concussão.

Estrangulador

Vivendo em cavernas e grutas por todo o Subterrâneo, estranguladores vorazes devoram tudo que eles conseguem pegar e agarrar. Um estrangulador come qualquer criatura, desde bestas do Subterrâneo até aventureiros e seus equipamentos.

Um estrangulador tem a aparência de uma estalagmite ou estalactite, o que muitas vezes permite que eles ataquem de surpresa. A criatura pode se mover lentamente, usando centenas de cílios grudentos sob sua base. Ele escala muros de cavernas e as rochas no teto, encontrando a melhor posição de onde atacar.

Caçadores do Subterrâneo. O estrangulador é uma forma evoluída, adulta de perfurador, que partilha da aparência de rocha e táticas de caça. Um estrangulador pode permanecer parado por horas, fechando seu único olho para se parecer com nada mais que uma formação rochosa mundana. As criaturas que se aproximarem muito serão surpreendidas quando o olho se abrir e gavinhas pegajosas se lançarem para agarra-las. O estrangulador então, faz terríveis sons guturais enquanto se enrola em suas vítimas relutantes, trazendo-as para perto para a mordida fatal de seus dentes pétreos.

Um estrangulador pode digerir qualquer coisa que ele coma, exceto platina, gemas e itens mágicos, os quais podem as vezes ser recuperados da garganta da criatura após sua morte. Os sucos gástricos de um estrangulador também são valiosos, tendo um alto valor para os alquimistas que os utilizam como solventes.

Gavinhas Enfraquecedoras. Um estrangulador possui seis protuberâncias ao longo de seu corpo, das quais se estendem gavinhas pegajosas que se aderem a tudo que tocam. Cada gavinha libera farpas finas como cabelo que penetram na carne das criaturas e drenam sua força, então a vítima pode resistir fracamente enquanto o estrangulador a enrola. Se uma gavinha for cortada ou partida, o estrangulador produz uma nova para substitui-la.

Estrangulador

Monstruosidade Grande, neutro e mau

Classe de Armadura 20 (armadura natural)
Pontos de Vida 93 (11d10 + 33)
Deslocamento 3 m, escalada 3 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	8 (–1)	17 (+3)	7 (–2)	16 (+3)	6 (–2)

Perícias Furtividade +5, Percepção +6
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 16
Idiomas –
Nível de Desafio 5 (1.800 XP)

Aparência Falsa. Enquanto o estrangulador se mantiver imóvel, ele é indistinguível de um formação de caverna comum, como uma estalagmite.

Gavinhas Aderentes. O estrangulador pode ter até seis gavinhas ao mesmo tempo. Cada gavinha pode ser atacada (CA 20; 10 pontos de vida; imunidade a dano de veneno e psíquico). Destruir uma gavinha não causa dano ao estrangulador, que pode estender uma substituta para a gavinha no próximo turno dele. Uma gavinha também pode ser partida, se uma criatura usar uma ação e for bem sucedida num teste de Força CD 15 contra ela.

Escalada Aracnídea. O estrangulador pode escalar superfícies difíceis, incluindo andar de cabeça para baixo em tetos, sem precisar realizar um teste de habilidade.

Ações

Ataques Múltiplos. O estrangulador realiza quatro ataques com suas gavinhas, usa seu molinete e realiza um ataque com sua mordida.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +7 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 22 (4d8 + 4) de dano perfurante.

Gavinha. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +7 para atingir, alcance 15 m, uma criatura. *Acerto*: o alvo é agarrado (CD 15 para escapar). Enquanto o agarrão durar, o alvo está impedido e tem desvantagem em testes de Força e testes de resistência de Força e o estrangulador não pode usar a mesma gavinha em outro alvo.

Molinete. O estrangulador puxa cada criatura agarrada por ele 7,5 metros em sua direção.

ETTERCAP

Os ettercaps são aranhas humanoides que cuidam, alimentam e vigiam aranhas da mesma forma que um pastor faz com um rebanho de ovelhas. Eles vivem nas profundezas de florestas remotas.

Finos fios de seda são secretados de glândulas no abdômen de um ettercap, permitindo que ele lance fios grudentos de teia para prender, aprisionar ou estrangular suas vítimas. Ele também pode usar essas teias para criar armadilhas e redes elaboradas, que geralmente infestam seus covis.

Assassinos Silenciosos. Quando viajantes e exploradores aventuram-se no território de um ettercap, ele os embosca. Alguns encontram seu fim vagando cegamente para as armadilhas ou seções de floresta infestadas por teias. Outros, o ettercap estrangula com fios de teia ou envenena com sua mordida peçonhenta.

Espoliadores Silvestres. Apesar de viverem em locais selvagens, os ettercaps não desejam viver em harmonia com a natureza. Uma floresta infestada de ettercaps se transforma em um local sombrio, cheio de teias e infestado por aranhas gigantes, insetos gigantes e outros predadores sinistros. As criaturas que vagarem muito adentro de tais florestas, rapidamente se perdem no labirinto de teias que balançam com os ossos e tesouros perdidos das vítimas dos ettercaps.

Inimigos das Fadas. Os ettercaps são inimigos naturais das criaturas feéricas. As criaturas detestáveis criam teias para apanhar sprites e pixies, os quais eles devoram avidamente, e irão envolver a árvore de uma dríade por teias em uma tentativa vã de apanhar a dríade. Do contrário, fadas tímidas irão, as vezes, irão se aproximar de forasteiros para pedir ajudar para lidar com uma infestação de ettercaps, já que estão mal equipadas para lidar por si só com as criaturas malévolas.

VARIAÇÃO: GARROTE DE TEIA

Alguns ettercaps gostam de estrangular suas presas usando garrotes feitos de teias. Um ettercap armado dessa forma ganha a seguinte opção de ação, a qual ele usa no lugar de suas garras.

Garrote de Teia. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura Média ou Pequena contra a qual o ettercap tenha vantagem na jogada de ataque. *Acerto*: 4 (1d4 + 2) de dano de concussão e o alvo está agarrado (CD 12 para escapar). Até essa agarrão terminar, o alvo não consegue respirar e o ettercap tem vantagem nas jogadas de ataque contra ele.

ETTERCAP

Monstruosidade Média, neutro e mau

Classe de Armadura 13 (armadura natural)
Pontos de Vida 44 (8d8 + 8)
Deslocamento 9 m, escalada 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	15 (+2)	13 (+1)	7 (–2)	12 (+1)	8 (–1)

Perícias Furtividade +4, Percepção +3, Sobrevivência +3
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 13
Idiomas –
Nível de Desafio 2 (450 XP)

Andar na Teia. A yochlol ignora as restrições de movimento causadas por estar enredada.

Escalada Aracnídea. O ettercap pode escalar superfícies difíceis, incluindo andar de cabeça para baixo em tetos, sem precisar realizar um teste de habilidade.

Sentido de Teia. Enquanto estiver em contato com uma teia, o ettercap sabe a localização exata de qualquer outra criatura em contato com a mesma teia.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O ettercap realiza dois ataques: um com sua mordida e um com suas garras.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura. *Acerto*: 6 (1d8 + 2) de dano perfurante mais 4 (1d8) de dano de veneno. O alvo deve ser bem sucedido em um teste de resistência de Constituição CD 11 ou ficará envenenado por 1 minuto. A criatura pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos turnos dela, terminando o efeito sobre si caso obtenha sucesso.

Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 7 (2d4 + 2) de dano cortante.

Teia (Recarrega 5–6). *Ataque à Distância com Arma*: +4 para atingir, distância 9/18 m, uma criatura Grande ou menor. *Acerto*: A criatura fica impedida pela teia. Com uma ação, a criatura impedida pode realizar um teste de Força CD 11, escapando da teia se for bem sucedida. O efeito termina se a teia for destruída. A teia tem CA 10, 5 pontos de vida, resistência a dano de concussão e imunidade a dano psíquico e de veneno.

Ettin

Gigante Grande, caótico e mau

Classe de Armadura 12 (armadura natural)
Pontos de Vida 85 (10d10 + 30)
Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	8 (–1)	17 (+3)	6 (–2)	10 (+0)	8 (–1)

Perícias Percepção +4
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 14
Idiomas Gigante, Orc
Nível de Desafio 4 (1.100 XP)

Duas Cabeças. O ettin tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) e testes de resistência para não ser amedrontado, atordoado, cegado, enfeitiçado, ensurdecido e derrubado inconsciente.

Vigilante. Quando uma das cabeças do ettin dorme, a outra está acordada.

Ações

Ataques Múltiplos. O ettin realiza dois ataques: um com seu machado de guerra e um com sua maça estrela.

Machado de Guerra. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +7 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 14 (2d8 + 5) de dano cortante.

Maça Estrela. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +7 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 14 (2d8 + 5) de dano perfurante.

Ettin

Um ettin é um gigante de duas cabeças imundo com as características rudes de um orc. Ele nunca toma banho se isso puder ajuda-lo, e sua pele grossa normalmente está encrustada por uma grossa camada de terra e sujeira debaixo das peles fedorentas que ele veste. Seus longos cabelos pegajosos se embaraçam em seus rostos, e um hálito horrendo parte de bocas cheias de dentes tortos e presas.

Dupla Personalidade. As cabeças gêmeas de um ettin são dois indivíduos presos no mesmo corpo brutal. Cada cabeça tem sua própria mentalidade, personalidade e nome, e possui preferências e peculiaridades únicas. Presas desde o nascimento, ambas as mentes raramente experimentam privacidade ou solidão. Essa familiaridade cria desprezo e um ettin maltrata e discuti consigo mesmo constantemente, com suas duas cabeças fazendo ofensas constantes enquanto a outra rebate.

Quando outras criaturas se referem a um ettin, elas combinam seus dois nomes para formar um único nome composto que se aplique a toda a criatura. Caso um ettin tenha uma cabeça chamada Hargle e a outras chamada Vargle, outras criaturas chamarão o ettin de Harglevargle.

Vidas Solitárias. Por mais que um ettin discuta consigo mesmo, ele é ainda menos tolerante a outros ettins, já que uma conversa entre dois ettins quase sempre equivale a uma competição de gritos entre uma multidão de quatro cabeças beligerantes. A maioria dos ettins são criaturas solitárias como resultado, tolerando uns aos outros apenas para reprodução.

As cabeças gêmeas de um ettin são sempre do mesmo gênero, combinando com o corpo. As fêmeas são o gênero dominante entre os ettins e elas iniciam os rituais de acasalamento dos ettins. Após encontrar uma toca adequada, a ettin fêmea caça e conquista um macho, que cuida e alimenta-a durante os seis meses de gestação. Quando a criança nasce, o ettin macho é liberado de seu serviço. Quando a criança está velha o suficiente para caçar sozinha, a mãe a manda embora e abandona a toca.

Duas Cabeças são Melhores que Uma. Quando está focado em um propósito de benefício mutuo ou unidos contra uma ameaça em comum, um ettin pode resolver suas diferenças de personalidade e dedicar-se totalmente a tarefa. Um ettin luta com uma arma em cada mão, realizando ataques duplos direcionados por suas respectivas cabeças. Quando um ettin dorme, uma de suas cabeças permanece alerta, ganhando seu momento de privacidade e mantendo dois olhos abertos em qualquer criatura que perturbe sua preciosa solidão.

Laços Orcs. Em antigos dialetos do idioma Comum, a palavra "ettin" é traduzida como "gigante feio". Lendas contam sobre orcs que certa vez foram parar em um templo de Demogorgon, e a mágica nele os transformou em escárnios gigantes do Príncipe dos Demônio de duas cabeças. Levadas à beira da loucura, essas criaturas espalharam-se pelas terras selvagens, tornando-se os primeiros ettins.

Qualquer que seja a verdade sobre a origem dos ettins, os orcs tratam-nos como primos distantes, e tribos orcs geralmente aliciam ettins para servirem como guardas, batedores e saqueadores. Um ettin não é particularmente leal aos seus domadores orcs, mas os orcs podem ganha-los com a promessa de comida e espólios.

Fantasma

Um fantasma é a alma de uma criatura que já foi viva, obrigada a assombrar um local, criatura ou objeto especifico que era significante em sua vida.

Negócios Inacabados. Um fantasma anseia por completar alguma tarefa não resolvida da sua vida. Ele pode buscar vingar a sua própria morte, cumprir um juramento ou transmitir uma mensagem para a pessoa amada. Um fantasma pode não perceber que está morto e continuar a rotina diária de sua vida. Outros são impelidos por maldade ou rancor, como um fantasma que se recusa a descansar até que cada membro de uma certa família ou organização esteja morto.

O caminho certo para livrar uma área de um fantasma é resolver seu negócio inacabado. Um fantasma pode ser destruído com mais facilidade invocando uma fraqueza ligada à sua vida anterior. O fantasma de uma pessoa torturada até a morte pode ser morto novamente com o implemento dessa tortura. O fantasma de um jardineiro pode se tornar vulnerável quanto exposto a uma forte fragrância floral.

Manifestações Fantasmagóricas. Sensações de profunda tristeza, solidão e saudade emanam dos locais onde as assombrações fantasmagóricas ocorrem. Sons estranhos ou um silêncio sobrenatural criam uma atmosfera inquietante. Pontos frios dentro de quartos aquecidos por chamas. Um fedor asfixiante pode se infiltrar na área, objetos inanimados podem se mover por vontade própria e cadáveres podem erguer-se de suas covas. O fantasma não tem controle sobre essas manifestações; elas simplesmente ocorrem.

Natureza Morta-Viva. Um fantasma não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

Fantasma

Morto-vivo Médio, qualquer tendência

Classe de Armadura 11
Pontos de Vida 45 (10d8)
Deslocamento 0 m, voo 12 m (planar)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (–2)	13 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	17 (+3)

Resistência a Dano ácido, elétrico, fogo, trovejante; concussão, perfurante e cortante de armas não-mágica
Imunidade a Dano frio, necrótico, veneno
Imunidade a Condição agarrado, caído, enfeitiçado, envenenado, exausto, impedido, inconsciente, paralisado, petrificado
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 11
Idiomas todos os idiomas que conhecia em vida
Nível de Desafio 4 (1.100 XP)

Movimento Incorpóreo. O fantasma pode se mover através de criaturas e objetos como se eles fossem terreno difícil. Ele sofre 5 (1d10 de dano de energia se terminar seu turno dentro de um objeto.

Visão Etérea. O fantasma pode ver a até 18 metros no Plano Etéreo quando está no Plano Material, e vice-versa.

Ações

Toque Degradante. *Ataque Corpo-a-Corpo com Magia*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 17 (4d6 + 3) de dano necrótico.

Forma Etérea. O fantasma pode acessar o Plano Etéreo do Plano Material, ou vice-versa. Ele é invisível no Plano Material enquanto estiver na Fronteira Etérea, e vice-versa, além de não poder afetar ou ser afetado por nada no outro plano.

Aspecto Horripilante. Cada criatura não morta-viva a até 18 metros do fantasma que puder vê-la, deve ser bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria CD 13 ou ficará amedrontada por 1 minuto. Se o teste de resistência falhar por 5 ou mais, o alvo também envelhece 1d4 x 10 anos. Um alvo amedrontado pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos seus turnos, terminando o efeito sobre si, se obtiver sucesso. Se o alvo for bem sucedido no teste, ou o se o efeito terminar nele, ele fica imune ao Aspecto Horripilante do fantasma pelas próximas 24 horas. O efeito de envelhecimento pode ser revertido pela magia *restauração maior*, mas apenas nas primeiras 24 horas do ocorrido.

Possessão (Recarrega 6). Um humanoide que o fantasma possa ver a até 1,5 metro dele, deve ser bem sucedido num teste de resistência de Carisma CD 13 ou será possuído pelo fantasma; o fantasma então, desaparece, e o alvo é incapacitado e perde controle sobre seu corpo. O fantasma agora controla o corpo, mas não priva o alvo de sua consciência. O fantasma não pode ser alvo de qualquer ataque, magia ou outro efeito, exceto um que expulse mortos-vivos, e ele mantem sua tendência, Inteligência, Sabedoria, Carisma e imunidade a ser amedrontado e enfeitiçado. No mais, usa as estatísticas do alvo possuído, mas não ganha acesso aos conhecimentos, características de classe ou proficiências do alvo.

A possessão dura até o corpo cair a 0 pontos de vida, o fantasma termina-la com uma ação bônus ou ele ser expulso ou forçado a sair por um efeito como da magia *dissipar o bem e mal*. Quando a possessão acabar, o fantasma reaparecerá num espaço desocupado a 1,5 metro do corpo. O alvo é imune a Possessão do fantasma pelas próximas 24 horas após ser bem sucedido no teste de resistência ou após a possessão acabar.

FLUMPH

Os misteriosos flumphs vagam pelo Subterrâneo, impulsionados pelo ar pelos jatos cujo som lhes deu seu nome. Um flumph brilha levemente, refletindo seu humor pela sua cor. Rosa claro significa feliz, azul escuro é tristeza, verde expressa curiosidade e carmesim é raiva.

Inteligentes e Sábios. Os flumphs se comunicam telepaticamente. Apesar de se parecerem com águas-vivas, os flumphs são seres racionais de grande inteligência e sabedoria, possuindo conhecimentos avançados de religião, filosofia, matemática e incontáveis outros assuntos.

Os flumphs são sensíveis aos estados emocionais das criaturas próximas. Se os pensamentos de uma criatura sugerirem bondade, ele seguirá a criatura. Quando encontrar criaturas que exalem maldade, o flumph fugirá.

Sifões Psiônicos. Os flumphs se alimentam da energia mental de criaturas psiônicas através de sifões, e eles podem ser encontrados espreitando próximo de comunidades de devoradores de mentes, aboletes, githyanki e githzerai. Como parasitas passivos, eles pegam apenas a energia mental que precisam, e a maioria das criaturas não sentem qualquer perda ou desconforto de tal alimentação.

Consumir energia psiônica revela os pensamentos e emoções das criaturas das quais os flumphs se alimentam. Já que tantas dessas criaturas são malignas, os flumphs são expostos a pensamentos, emoções e anseios que adoecem sua natureza pura. Quando os flumphs encontram aventureiros de coração bom, eles avidamente compartilhas os segredos obscuros que aprenderam na esperança de se livrar da sua fonte de energia maligna, mesmo que fazer isso signifique que precisarão buscar novas fontes de nutrição.

Sociedade Flumph. Os flumphs vivem em grupos complexos e organizados chamados claustros, nos quais cada flumph tem um lugar e propósito. Esses grupos harmoniosos não precisam de líderes, já que todos os flumphs contribuem do jeito que podem.

FLUMPH

Aberração Pequena, leal e bom

Classe de Armadura 12
Pontos de Vida 7 (2d6)
Deslocamento 1,5 m, voo 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (−2)	15 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)

Perícias Arcanismo +4, História +4, Religião +4
Vulnerabilidade a Dano psíquico
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 12
Idiomas compreende Subcomum mas não pode falar, telepatia 18 m
Nível de Desafio 1/8 (25 XP)

Deficiência Caído. Se o flumph for derrubado, role um dado. Se o resultado for ímpar, o flumph cai de cabeça para baixo e fica incapacitado. No final de cada um dos seus turnos, o flumph pode realizar um teste de resistência de Destreza CD 10, se desvirando e terminando a condição de incapacitado, caso obtenha sucesso.

Manto Telepático. O flumph é imune a qualquer efeito que possa sentir suas emoções ou ler seus pensamentos, assim como magias de adivinhação.

Telepatia Avançada. O flumph pode perceber o conteúdo de qualquer comunicação telepática usada a até 18 metros dele, e ele não pode ser surpreendido por criaturas que tenham qualquer forma de telepatia.

AÇÕES

Gavinhas. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura. *Acerto*: 4 (1d4 + 2) de dano perfurante mais 2 (1d4) de dano de ácido. No final de cada um dos seus turnos, o alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição CD 10, sofrendo 2 (1d4) de dano de ácido se fracassar ou terminando o ácido recorrente se obtiver sucesso. Uma magia *restauração menor* conjurada no alvo também termina o dano de ácido recorrente.

Rajada Fedorenta (1/Dia). Cada criatura num cone de 4,5 metros originado do flumph, deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 10 ou será coberta por um líquido mal cheiroso. Uma criatura coberta exala um fedor terrível por 1d4 horas. Ela fica envenenada enquanto o fedor durar e outras criaturas ficam envenenadas enquanto estiverem a 1,5 metro da criatura coberta. Uma criatura pode remover o fedor sobre si usando um descanso curto para se banhar em água, álcool ou vinagre.

Fogo-Fátuo

Morto-vivo Miúdo, caótico e mau

Classe de Armadura 19
Pontos de Vida 22 (9d4)
Deslocamento 0 m, voo 15 m (planar)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
1 (–5)	28 (+9)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)

Imunidade a Dano elétrico, veneno
Resistência a Dano ácido, fogo, frio, necrótico, trovejante; concussão, perfurante e cortante de armas não-mágicas
Imunidade a Condição agarrado, caído, envenenado, exausto, impedido, inconsciente, paralisado
Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 12
Idiomas os idiomas que ele conhecia em vida
Nível de Desafio 2 (450 XP)

Consumir Vida. Com uma ação bônus, o fogo-fátuo pode afetar uma criatura que ele possa ver, a até 1,5 metro dele, que esteja com 0 pontos e vida, mas ainda viva. O alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição CD 10 contra essa magia, ou morrerá. Se o alvo morrer, o fogo-fátuo recupera 10 (3d6) pontos de vida.

Efêmero. O fogo-fátuo não pode carregar ou vestir nada.

Iluminação Variável. O fogo-fátuo emite luz brilhante num raio entre 1,5 e 6 metros e penumbra em uma quantidade de metros adicionais igual ao raio escolhido. O fogo-fátuo pode alterar o raio com uma ação bônus.

Movimento Incorpóreo. O fogo-fátuo pode se mover através de criaturas e objetos como se eles fossem terreno difícil. Ela sofre 5 (1d10 de dano de energia se terminar seu turno dentro de um objeto.

Ações

Choque. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +3 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 5 (1d6 + 2) de dano perfurante.

Invisibilidade. O fogo-fátuo e sua luz, magicamente se tornam invisíveis até ele atacar ou usar seu Consumir Vida, ou até a concentração acabar (como se estivesse se concentrando em uma magia).

Fogo-Fátuo

Os fogos-fátuos são pequenas bolas de luz malévolas que assombram locais solitários e campos de batalha, vinculados por destino obscuro ou magia negra para se alimentar de medo e desespero.

Esperança e Danação. Os fogos-fátuos se parecem com luzes de lanternas sacudindo-se à distância, apesar de poderem escolher alterar suas cores ou apagarem completamente. Quando eles ativam suas luzes, os fogos-fátuos oferecem esperança, para as criaturas a procura de segurança que os seguem.

Os fogos-fátuos atraem criaturas desatentas para poços de areia movediça, covis de monstros e outros locais perigosos para que possam se alimentar do sofrimento de suas presas e deleitar-se com seus gritos mortais. Um ser maligno que seja alvo de um fogo-fátuo pode acabar se tornando um fogo também, seu espírito miserável coalesce acima do seu corpo sem vida como uma chama bruxuleante.

Consumidos pelo Desespero. Os fogos-fátuos são as almas de seres malignos que pereceram em agonia ou miséria enquanto vagavam por terras abandonadas permeadas por magia poderosa. Eles se desenvolvem em pântanos alagados e campos de batalha cheios de ossos onde o peso opressor da tristeza é ainda mais pesado que o denso nevoeiro e neblina. Presos nesses locais desolados de esperança e memórias perdidas, os fogos-fátuos atraem outras criaturas para destinos sinistros e se alimentam de sua miséria.

Agentes do Mal. Os fogos-fátuos raramente falam, mas quando o fazem, suas vozes parecem com sussurros suaves ou distantes. Nos domínios miseráveis assombrados por eles, os fogos-fátuos apavoram as vizinhanças. Bruxas, oni, dragões negros e cultistas malignos trabalham com os fogos-fátuos para trazer criaturas para emboscadas. Enquanto seus aliados malignos cercam e chacinam as criaturas, os fogos-fátuos flutuam sobre eles, bebendo da agonia do último suspiro e saboreando a sensação enquanto a luz da vida se esvai dos olhos da criatura.

Natureza Morta-Viva. Um fogo-fátuo não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

Fomori

Gigante Enorme, caótico e mau

Classe de Armadura 14 (armadura natural)
Pontos de Vida 149 (13d12 + 65)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	10 (+0)	20 (+5)	9 (–1)	14 (+2)	6 (–2)

Perícias Furtividade +3, Percepção +8
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 18
Idiomas Gigante, Subcomum
Nível de Desafio 8 (3.900 XP)

Ações

Ataques Múltiplos. O fomori realiza dois ataques com sua clava grande ou realiza uma ataque com sua clava grande e usa seu Olho Mal uma vez.

Clava Grande. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +9 para atingir, alcance 4,5 m, um alvo. *Acerto*: 19 (3d8 + 6) de dano de concussão.

Olho Mal. O fomori magicamente força uma criatura que ele possa ver, a até 18 metros dele, a realizar um teste de resistência de Carisma CD 14. A criatura sofre 27 (6d8) de dano psíquico se falhar na resistência ou metade desse dano, caso obtenha sucesso.

Maldição do Olho Mal (Recarrega após um Descanso Curto ou Longo). Com uma olhada, o fomori usa seu Olho Mal, mas com um fracasso na resistência, a criatura também é amaldiçoada com deformidades mágicas. Enquanto estiver deformada, a criatura tem seu deslocamento reduzido à metade e tem desvantagem em testes de habilidade, testes de resistência e jogadas de ataque baseadas em Força ou Destreza.

A criatura transformada pode repetir o teste de resistência sempre que terminar um descanso longo, terminando o efeito com um sucesso.

Fomori

Os mais hediondos e perversos de toda a espécie gigante são os ímpios fomoris, cujos corpos deformados refletem suas condutas vis. Alguns tem traços faciais distribuídos aleatoriamente ao redor de suas enrugadas cabeças deformadas. Outros possuem membros de tamanhos e formatos desproporcionais ou emitem terríveis urros a cada vez que respiram através de suas bocas deformadas. A aparência horrenda deles raramente evoca simpatia, no entanto, foram os próprios fomoris que selaram seu destino através do mal que permeia seus corações e mentes.

Maldição das Fadas. Os elfos lembram-se de quando os fomoris estavam entre as raças mais belas, possuindo mentes brilhantes e habilidades mágicas incomparáveis. Sua perfeição física não se estendeu aos seus corações, no entanto, enquanto o desejo por mágica e poder os consumia.

Os fomoris decidiram conquistar Faéria e escravizar seus habitantes, reivindicando a magia dessas criaturas para si próprios. Quando as fadas se uniram para defender seu reino, os fomoris lutaram contra elas e foram alvo de uma terrível maldição.

Um por um, os gigantes caíram enquanto seus corpos eram distorcidos para refletir seus corações malignos. Privados de sua graça e poderes mágicos, os horrores infelizes fugiram da luz, mergulhando nas profundezas do mundo para nutrir seu ódio. Com seus destinos amaldiçoados, eles tramam todo o tempo contra as fadas que os injustiçaram.

Gigantes do Subterrâneo. Os fomoris vivem em cavernas assustadoramente belas no Subterrâneo, raramente se aventurando na superfície. Seus covis tem fontes abundantes de água, peixes e florestas de cogumelos, assim como os trabalhadores escravizados que mantem os fomoris alimentados. Maldade e depravação são os pilares da sociedade fomori, na qual o gigante mais forte e cruel comanda. Os fomoris marcam seus territórios com os corpos de seus inimigos, pintando os muros de suas cavernas com o sangue e costurando membros e partes de corpos juntos para escarniar as criaturas que eles mataram.

Carne Arruinada, Mentes Malignas. As deformidades acometidas aos fomoris os impede de arremessar rochas como os outros gigantes, ou de vestir qualquer coisa além de pedaços de pano. No entanto, a posição grotesca de seus olhos, narizes e orelhas dão aos fomoris habilidades perceptivas apuradas, tornando-os difíceis de surpreender ou emboscar.

A ganância e maldade dos fomoris reside no coração de sua degeneração e queda, e continua a afligi-los. Os fomoris fazem alianças com outras criaturas quando é conveniente, mas eles são desleais por natureza e traem seus aliados por capricho.

Maldição do Olho Mal. Os fomoris podem passar sua maldição para outros usando o poder chamado olho mal – o último vestígio da habilidade de conjuração excepcional dos gigantes que eles foram. Uma criatura amaldiçoada pelo olho mal de um fomori é magicamente retorcida e deformada, adquirindo um vislumbre da dor e malícia que consumiu essa raça maligna.

Fungos

No céu de pedra chanfrada e noite perpétua, o Subterrâneo é o lar de todos os tipos de fungos. Tomando o lugar das plantas no reino subterrâneo, os fungos são vitais para a sobrevivência de muitas espécies subterrâneas, provendo nutrientes e abrigo na imperdoável escuridão.

Os fungos nascem em matéria orgânica, então rompendo essa matéria e consumindo-a, alimentando-se de imundície e cadáveres. Conforme amadurecem, os fungos expelem esporos que se espalham com a mais leve brisa para originar novos fungos.

Não precisando de luz solar ou calor para crescer, os fungos prosperam em cada canto e fenda do Subterrâneo. Transformados pela magia que permeia o reino abaixo da terra, fungos do Subterrâneo geralmente desenvolvem potentes mecanismos e defesa ou habilidades de mimetismo e ataque. As espécimes maiores podem se espalhar para criar vastas florestas subterrâneas onde incontáveis criaturas vivem e se alimentam.

Esporo de Gás

Os primeiros esporos de gás dizem ter sido originados de observadores mortos, cujas corpos volumosos alimentaram um fungo parasítico com magia aberrante. Tendo a muito se adaptado em uma criatura planta única, um esporo de gás cresce rápida e propositadamente para fora de qualquer cadáver, criando uma coisa de aparência malévola similar à do habitante mais temido do Subterrâneo.

Forma de Olho Tirano. Um esporo de gás é um fungo esférico cheio de ar que lembra um observador à distância, apesar de sua natureza se tornar muito mais óbvia ao se aproxima dele. O monstro possui um "olho" central cego e rizomas crescem ao longo de sua superfície, lembrando superficialmente os olhos secundários de um observador.

Explosão da Morte. Um esporo de gás é uma casca vazia cheia de gás mais leve que o ar, permitindo que ele flutue como um observador faz. Perfurando-se a casca com o mais fraco dos ataques faz a criatura estourar, liberando uma nuvem de esporos mortais. Uma criatura que inale os esporos torna-se hospedeiro deles, e geralmente morre em um dia. Seu corpo então se torna o local de desova de onde novos esporos de gás se erguerão.

Memórias do Observador. Um esporo de gás que brote do cadáver de um observador, as vezes, carrega as memórias do seu parente falecido. Quando o esporo de gás explode, seus esporos mortais lançam essas lembranças pelo ar. Qualquer criatura que inale os esporos e sobreviva, herda uma ou mais dos fragmentos de memórias do observador e pode ganhar informações úteis sobre o covil do antigo observador e outros locais e criaturas próximos relevantes.

Fungo Violeta

Esse cogumelo de cor púrpura usa antenas similares à raízes que crescem de sua base para rastejar pelo solo cavernoso. Os quatro talos que emergem da massa central de um fungo violeta são usados para chicotear suas presas, apodrecendo a carne com o mero toque. Qualquer criatura morta por um fungo violeta se decompõe rapidamente. Um novo fungo violeta brota da massa cadavérica, chegando ao seu tamanho máximo em 2d6 dias.

Guinchador

Um guinchador é um cogumelo do tamanho de um humano que emite guinchos agudos para afastar as criaturas que os perturbam. Outras criaturas usam esses fungos como um alarme para sinalizar a aproximação de presas e várias raças inteligentes do Subterrâneo cultivam guinchadores nos arredores de suas comunidades para desencorajar intrusos.

Esporo de Gás

Planta Grande, imparcial

Classe de Armadura 5
Pontos de Vida 1 (1d10 – 4)
Deslocamento 0 m, voo 3 m (planar)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
5 (–3)	1 (–5)	3 (–4)	1 (–5)	1 (–5)	1 (–5)

Imunidade a Dano
Imunidade a Condição amedrontado, caído, cego, envenenado, paralisado, surdo
Sentidos percepção às cegas 9 m (cego além desse raio), Percepção passiva 5
Idiomas –
Nível de Desafio 1/2 (100 XP)

Explosão da Morte. O esporo de gás explode quando cai a 0 pontos de vida. Cada criatura a até 6 metros dele deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição CD 15 ou sofrerá 10 (3d6) de dano de veneno e será infectada por uma doença, caso falhe na resistência. As criaturas imunes a condição envenenado são imunes a essa doença.

Esporos invadem o sistema da criatura infectada, matando-a em uma quantidade de horas igual a 1d12 + o valor de Constituição da criatura, a não ser que a doença seja removida. Na metade desse período, a criatura fica envenenada pelo resto da duração. Após a criatura morrer, ela libera 2d4 esporos de gás Miúdos que crescem até seu tamanho máximo em 7 dias.

Semelhança Misteriosa. O esporo de gás é similar a um observador. Uma criatura que veja o esporo de gás pode discernir sua verdadeira natureza com um teste de Inteligência (Natureza) CD 15, bem sucedido.

Ações

Toque. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +0 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura. *Acerto*: 1 de dano de veneno e a criatura deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição CD 10 ou será infectada pela doença descrita no traço Explosão da Morte.

Fungo Violeta

Planta Média, imparcial

Classe de Armadura 5
Pontos de Vida 18 (4d8)
Deslocamento 1,5 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
3 (–4)	1 (–5)	10 (+0)	1 (–5)	3 (–4)	1 (–5)

Imunidade a Condição amedrontado, cego, surdo
Sentidos percepção às cegas 9 m (cego além desse raio), Percepção passiva 6
Idiomas –
Nível de Desafio 1/4 (50 XP)

Aparência Falsa. Enquanto o fungo violeta permanecer imóvel, ele é indistinguível de um fungo comum.

Ações

Ataques Múltiplos. O fungo realiza 1d4 ataques de Toque Decompositor.

Toque Decompositor. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +2 para atingir, alcance 3 m, uma criatura. *Acerto*: 4 (1d8) de dano necrótico.

Guinchador

Planta Média, imparcial

Classe de Armadura 5
Pontos de Vida 13 (3d8)
Deslocamento 0 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
1 (–5)	1 (–5)	10 (+0)	1 (–5)	3 (–4)	1 (–5)

Imunidade a Condição amedrontado, cego, surdo
Sentidos percepção às cegas 9 m (cego além desse raio), Percepção passiva 6
Idiomas –
Nível de Desafio 0 (10 XP)

Aparência Falsa. Enquanto o guinchador permanecer imóvel, ele é indistinguível de um fungo comum.

Ações

Guincho. Quando luz plena ou uma criatura está a até 9 metros de um guinchador, ele emite um guincho audível a até 90 metros dele. O guinchador continua a guinchar até a perturbação se afastar do seu alcance e por mais 1d4 turnos do guinchador depois disso.

G

Galeb Duhr

O galeb duhr é uma criatura similar a um pedregulho com apêndices atarracados que agem como braços e pernas. Ele possui a habilidade de animar as rochas e pedregulhos a sua volta, e por isso, é geralmente encontrado em terrenos rochosos.

Magia poderosa permite que um conjurador invoque um galeb duhr do Plano da Terra. Alguns galeb duhr também se formam naturalmente em locais tocados por esse plano. O galeb duhr é imbuído com mais inteligência que a maioria dos elementais, permitindo que ele avalie melhor ameaças e se comunique com criaturas que entre a área que eles guardam.

Guardião de Pedra. Um galeb duhr não envelhece ou precisa de sustento, fazendo deles excelentes sentinelas. Um druida poderoso pode incumbir um galeb duhr de proteger um círculo de pedra ou uma colina sagrada. Outro galeb duhr pode ser criado para proteger uma tumba subterrânea ou a torre de um mago. Quando desejar, o galeb duhr pode mudar sua aparência para se parecer com um pedregulho comum, permanecendo perfeitamente parado por anos a fio.

Galeb Duhr

Elemental Médio, neutro

Classe de Armadura 16 (armadura natural)
Pontos de Vida 85 (9d8 + 45)
Deslocamento 4,5 m (9 m rolando, 18 m rolando ladeira abaixo)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	14 (+2)	20 (+5)	11 (+0)	12 (+1)	11 (+0)

Resistência a Dano concussão, perfurante e cortante de armas não-mágicas
Imunidade a Dano veneno
Imunidade a Condição envenenado, exausto, paralisado, petrificado
Sentidos visão no escuro 18 m, sentido sísmico 18 m, Percepção passiva 11
Idiomas Terran
Nível de Desafio 6 (2.300 XP)

Aparência Falsa. Enquanto o galeb duhr permanecer imóvel, ele é indistinguível de um pedregulho comum.

Investida Rolante. Se o galeb duhr rolar, pelo menos, 6 metros em linha reta até um alvo e então atingi-lo com um ataque de pancada no mesmo turno, o alvo sofre 7 (2d6) de dano de concussão extra. Se o alvo for uma criatura, ele deve ser bem sucedido num teste de resistência de Força CD 16 ou será derrubado no chão.

Ações

Pancada. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +8 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 12 (2d6 + 5) de dano de concussão.

Animar Pedregulhos (1/Dia). O galeb duhr, magicamente, anima até dois pedregulhos que ele possa ver, a até 18 metros dele. Um pedregulho tem as estatísticas iguais às do galeb duhr, exceto por ter Inteligência 1 e Carisma 1, não poder ser amedrontado ou enfeitiçado e não possuir essa opção de ação. Um pedregulho permanece animado enquanto o galeb duhr mantiver a concentração, até 1 minuto (como se estivesse se concentrando em uma magia).

Um galeb duhr está vinculado permanentemente ao Plano Material, por isso, quando ele morre, ele não retorna para o Plano da Terra. Ele possui uma memória excelente e fica mais que feliz por compartilhar informações sobre o seu ambiente com as criaturas que ele não considere como ameaças.

Conexão com Pedras. Um galeb duhr pode se tornar uno com a terra a sua volta, permitindo que ele imbua as rochas e pedregulhos próximos com uma centelha de vida. O galeb duhr usa seu animar pedregulhos para afugentar invasores e defender o que quer que ele tenha sido incumbido de proteger. Quando ele precisa se aproximar desses invasores, ele se encolhe adquirindo um formado esférico e rola a um ritmo furioso.

GÁRGULA

Elemental Médio, caótico e mau

Classe de Armadura 15 (armadura natural)
Pontos de Vida 52 (7d8 + 21)
Deslocamento 9 m, voo 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	11 (+0)	16 (+3)	6 (–2)	11 (+0)	7 (–2)

Resistência a Dano concussão, perfurante e cortante de armas não-mágicas que não sejam de adamante
Imunidade a Dano veneno
Imunidade a Condição envenenado, exausto, petrificado
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10
Idiomas Terran
Nível de Desafio 2 (450 XP)

Aparência Falsa. Enquanto o gárgula permanecer imóvel, ele é indistinguível de uma estátua inanimada.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O gárgula realiza dois ataques: um com sua mordida e um com suas garras.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 5 (1d6 + 2) de dano perfurante.

Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 5 (1d6 + 2) de dano cortante.

GÁRGULA

Os gárgulas empoleirados no topo de grandes construções são inspirados por essas malévolas criaturas elementais da terra que lembram estátuas demoníacas grotescas. Um gárgula espreita entre as alvenarias e ruínas, enquanto permanece parado como qualquer escultura de pedra, e se delicia com o terror que cria quando se liberta de sua pose suspensa, assim como com a dor que causa em suas vítimas.

Pedra Animada. Os gárgulas se predem a falésias e montanhas, ou poleiros em bordas de cavernas subterrâneas. Eles assombram telhados de cidades, empoleirados como abutres entre altos arcos de pedra e contrafortes de castelos e catedrais, e eles conseguem ficar tão imóveis que parecem inanimados. Capaz de manter esse estado por anos, um gárgula se mostra uma sentinela ideal.

Reputação Mortal. Os gárgulas tem a reputação de crueldade. Estátuas esculpidas para se assemelhar aos gárgulas aparecem na arquitetura de inúmeras culturas para espantar invasores. Apesar de tais esculturas serem meramente decorativas, os gárgulas reais podem se misturar entre elas para emboscar vítimas desatentas. Um gárgula pode aliviar o tédio de sua vigília ao capturar e torturar pássaros e roedores, mas sua longa espera apenas aumenta sua ânsia por ferir criaturas racionais.

Servos Cruéis. Os gárgulas são facilmente inspirados pela astúcia de um mestre inteligente. Eles apreciam tarefas simples como guardar a casa de um mestre, torturar e matar invasores e qualquer outra coisa que envolva mínimo esforço e máxima dor e carnificina.

Os gárgulas, às vezes, servem aos demônios por sua propensão ao caos e destruição desenfreados. Conjuradores poderosos também podem facilmente recrutar gárgulas guardiões para manter vigília sob seus portões e muros. Os gárgulas tem a paciência e fortitude da rocha, e servirão mesmo o mestre mais cruel por anos sem contestar.

Natureza Elemental. Um gárgula não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

FRAGMENTOS DE MAL ELEMENTAL

Enquanto Ogrémoch, o Príncipe maligno Elemental da Terra, anda sobre seu reino pétreo, ele deixa fragmentos de rocha partida em seu rastro. Imbuídos com lascas de senciência, esses fragmentos vibram com a essência do príncipe elemental, se desenvolvendo ao passar dos anos em formações rochosas vagamente humanoides que adquirem, finalmente, as formas rígidas e cruéis de gárgulas.

Ogrémoch não cria os gárgulas deliberadamente, mas eles são uma manifestação física de sua maldade. Os gárgulas são escárnios dos elementais do ar que Ogrémoch despreza. Eles são criaturas pesadas de pedra viva, ainda assim capazes de voar. Como seu criador, eles possuem um ódio fundamental por seres elementais do ar, aarakocra em particular, e apreciam cada oportunidade de destruir tais criaturas.

Em seu plano natal, os gárgulas esculpem motes de terra que Ogrémoch choca em Aaqa, o domínio dos aarakocra e dos benevolentes Duques do Vento que o povo pássaro serve no Plano Elemental do Ar.

Garra Rastejante

Morto-vivo Miúdo, neutro e mau

Classe de Armadura 12
Pontos de Vida 2 (1d4)
Deslocamento 6 m, escalada 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	5 (–3)	10 (+0)	4 (–3)

Imunidade a Dano veneno
Imunidade a Condição enfeitiçado, envenenado, exausto
Sentidos percepção às cegas 9 m (cego além desse raio), Percepção passiva 10
Idiomas compreende Comum, mas não pode falar
Nível de Desafio 0 (10 XP)

Imunidade à Expulsão. A garra é imune a efeitos que expulsem mortos-vivos.

Ações

Garra. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +3 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 3 (1d4 + 1) de dano de concussão ou cortante (à escolha da garra).

Garra Rastejante

As garras rastejantes são as mãos amputadas de assassinos animadas por magia negra para que possam continuar a matar. Magos e bruxos das trevas usam as garras rastejantes como mãos extras em seus trabalhos.

Origens Mágicas. Através de rituais necromânticos sombrios, a força vital de um assassino é vinculada a sua mão decepada, assombrando e animando-a. Caso o espírito do assassino morto já tenha se manifestado como outra criatura morta-viva, se o assassino tenha retornado dos mortos, ou se o espírito tenha a muito ido para outro plano, o ritual fracassa.

O ritual invocado para criar a garra rastejante funciona melhor com uma mão recentemente decepada de um assassino. Com essa finalidade, ritualistas e seus servos, frequentam execuções públicas para ter acesso a mãos adequadas, ou para barganhar com assassinos e torturadores.

Sob Controle do Criador. Uma garra rastejante não pode ser expulsa nem pode ser controlado por magias que controlam mortos-vivos. Esses monstros imundos estão totalmente vinculados à vontade do seu criador, o qual pode se concentrar na garra para controlar mentalmente cada ação dela. Se o criador da garra rastejante não comanda-la, ela segue seu último comando da melhor forma possível.

Os comandos dados à garra rastejante devem ser simples. Uma garra não pode ser ordenada a encontrar e matar uma pessoa, pois as limitações de seus sentidos e inteligência impedem que ela rastreie e selecione indivíduos específicos. No entanto, um comando para matar todas as criaturas em um local especifico funcionaria. Uma garra rastejante pode facilmente sentir os contornos de chaves e maçanetas, rastejando de sala em sala em uma matança cega.

Inteligência Maligna. Uma garra rastejante possui um pouco do intelecto e memórias do indivíduo de quem era uma parte viva. O ódio, inveja ou ganância que guiava essa pessoa a matar permanece, no entanto, é amplificado pelo estado fragmentado torturante da garra. Deixada pelos seus próprios meios, uma garra rastejante imita e recria os mesmos atos assassinos que cometeu em vida.

Garras Vivas. Se a garra rastejante for animada da mão decepada de um assassino ainda vivo, o ritual vincula a garra à alma do assassino. A mão desencarnada pode então retornar para o antigo membro, sua carne morta-viva se liga ao braço vivo de onde foi decepada.

Feito tudo novamente, o assassino age como se a mão nunca tivesse sido amputada e o ritual nunca tivesse acontecido. Quando a garra rastejante se separar novamente, o corpo vivo entra em coma. Destruir a garra rastejante enquanto ela estiver fora do corpo, mata o assassino. No entanto, matar o assassino não produz efeito na garra rastejante.

Natureza Morta-Viva. Uma garra rastejante não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

GÊNIOS

Os gênios são criaturas elementais raras vindas das histórias e lendas. Apenas alguns poucos podem ser encontrados no Plano Material. O resto reside nos Planos Elementais, onde eles governam suntuosos palácios e são atendidos por servos que os veneram.

Os gênios são tão brilhantes quanto poderosos, tão orgulhosos quanto majestosos. Arrogantes e decadentes, eles possuem um senso profundo de direito que derroque do conhecimento de que poucas criaturas, além dos deuses e outros gênios, podem desafiar o poder deles.

Criaturas dos Elementos. Um gênio nasce quando a alma de uma criatura viva racional é mesclada a matéria primordial de um plano elemental. Apenas sob raras circunstâncias uma alma infundida por um elemento coalesce em uma forma manifestada, criando um gênio.

Um gênio geralmente não mantem qualquer conexão com a alma que o formou. Aquela força vital é um bloco de construção que determina a forma do gênio e gênero aparente, assim como um ou dois traços de personalidade chave. Apesar de lembrarem seres humanoides, os gênios são espíritos elementais com formas físicas. Eles não acasalam com outros gênios para produzir uma nova prole de gênios, assim, todos os novos gênios nascem da mesma infusão misteriosa de energia espiritual e poder elemental. Um gênio com uma conexão mais forte a sua alma mortal pode conseguir gerar um filho com um mortal, embora tais criar sejam raras.

Quando um gênio perece, ele não deixa nada para trás, exceto o que ele estava vestindo ou carregando, junto com um pequeno vestígio do seu elemento nativo: uma pilha de pó, uma lufada de vento, um lampejo de fogo e fumaça ou uma poça de água e espuma.

Governe ou Seja Governado. Escravos mortais servem para validar o poder e elevada autoafirmação dos gênios. Uma centena de vozes lisonjeiras são como música aos ouvidos de um gênio, enquanto que duas centenas de escravos mortais ajoelhados aos seus pés são a prova que ele é seu senhor e mestre. Os gênios veem os escravos como propriedades vivas, e um gênio sem propriedades não significa nada para sua própria espécie. Como resultado, muitos gênios estimam seus escravos, tratando-os como membros honrados de suas casas. Gênios malignos ameaçam e abusam de seus escravos gratuitamente, mas nunca ao ponto de deixar seus escravos imprestáveis.

Contrastando com seu amor por escravos, a maioria dos gênios detestam ser obrigados a servir. Um gênio obedece a vontade de outrem apenas quando subornado ou compelido por magia. Todos os gênios comandam o poder do seu elemento nativo, mas alguns raros também possuem o poder de conceder desejos. Por ambas razões, magos mortais muitas vezes buscam obrigar gênios a servi-los.

Nobreza Decadente. Gênios nobres são os mais raros de sua espécie. Eles são usados para conseguir o que querem, e aprenderam a negociar sua habilidade de conceder desejos para alcançar os objetos que eles desejam. Essa indulgência constante os tornou decadentes, enquanto seu poder supremo sobre a realidade os tornou orgulhosos e arrogantes. Seus vastos palácios transbordam de maravilhas e delícias sensórias além da imaginação.

Os gênios nobres cultivam a ciúme e a inveja dos outros gênios, afirmando sua superioridade a cada oportunidade. Outros gênios respeitam a influência dos gênios nobres, sabendo o qual insensato é desafiar uma criatura que pode alterar a realidade como capricho. Um gênio não tem qualquer obrigação para com um gênio nobre, no entanto, e irá, às vezes, escolher desafiar a vontade de um gênio nobre e arriscar as consequências.

O Poder da Adoração. Os gênios reconhecem os deuses como entidades poderosas, mas não tem desejo de provoca-los ou adora-los. Eles consideram a bajulação e chiado intermináveis dos devotos religiosos cansativos – exceto quando é direcionado a eles por seus escravos adoradores.

Seus poderes miraculosos, a grandeza de suas moradas e a quantidade de seus escravos permite que alguns gênios enganem-se ao acreditar que são tão poderosos quanto os deuses. Alguns vão tão longe ao ponto de exigir que os mortais de outros reinos – até mesmo continentes ou mundos inteiros – ajoelhem-se perante eles.

DAO

Os dao são gênios gananciosos e maliciosos do Plano Elemental da Terra. Eles se enfeitam com joias feitas de gemas preciosas e metais raros, e quando voam, a parte inferior de seus corpos tornasse uma coluna de areia rodopiante. Um dao não está feliz, a não ser que seja invejado por outros dao.

Tudo que Reluz. Os dao vivem em complexos de tuneis tortuosos e cavernas com veios brilhantes de minérios, no Plano Elemental da Terra. Essas construções labirínticas são expandidas continuamente conforme os dao escavam e remodelam a rocha ao seu redor. Os dao não se importam com a pobreza ou infortúnio dos outros. Um dao pode polvilhar pó de gemas e pó de ouro sobre sua comida para elevar a experiência de comer, devorando suas riquezas da mesma forma que os mortais consomem especiarias preciosas.

Senhores da Terra. Um dao nunca ajuda um mortal a não ser que tenha algo a ganhar, preferivelmente tesouros. Dentre os gênios, os dao estão em termos de eloquência e negociação iguais aos efreet, mas eles não sentem nada além de desprezo pelos djinn e os marids. Outras raças nativas do Plano Elemental da Terra evitam os dao, que estão sempre buscando novos escravos para minerar nos complexos labirínticos de suas ilhas de terra flutuantes.

Escravistas Orgulhosos. Os dao negociam os melhores escravos que o dinheiro pode comprar, forçando-os a trabalhar em perigosos reinos subterrâneos que desmoronam com terremotos.

Tanto quanto gostam de escravizar outros, os dao odeiam ser escravizados. Magos poderosos são conhecidos por atrair os dao para o Plano Material e aprisiona-los no confinamento de gemas mágicas ou fracos de ferro. Infelizmente para os dao, sua ganância os torna relativamente fáceis para os magos de lograr seus serviços.

DJINNI

Gênios orgulhosos e sensuais do Plano Elemental do Ar, os djinn são humanoides atraentes, altos e musculosos com pele azulada e olhos negros. Eles vestem sedas arejadas e cintilantes, concebidas tanto para o conforto quanto para exibir suas musculaturas.

Esteta Aéreo. Os djinn governam ilhas flutuantes envoltas em nuvens e cobertas por enormes pavilhões, ou

com maravilhosos prédios, pátios, fontes e jardins sobre elas. Criaturas de conforto e bem-estar, os djinn apreciam frutas suculentas, vinhos pungentes, perfumes finos e boa música.

Mestres do Vento. Mestres do ar, os djinn cavalgam em poderosos vendavais que eles criam e direcionam aos caprichos, e que podem até mesmo levar passageiros. As criaturas que se colocarem contra o djinni são atacadas por ventos e trovões, mesmo enquanto o djinni gira para longe do vendo se for superado em combate. Quando um djinni voa, a parte inferior do seu corpo se torna uma coluna de ar rodopiante.

Servidores Consentidos. Os djinn acreditam que a servidão é uma questão de destino, e que nenhum ser pode contestar a mão do destino. Como resultado, de todos os gênios, os djinn são os mais submissos a servidão, apesar de nunca gostarem dela. Os djinn tratam seus escravos mais como servos merecedores de gentileza e proteção, e eles se livram deles com relutância.

Um mortal que deseje o curto serviço de um djinni pode roga-lo por presentes finos, os usar de lisonja para suborna-lo a cooperar. Magos poderosos, no entanto, são capazes de abrir mão de tais sutilezas, caso possam convoca-los, obriga-los a servir ou aprisionar um djinni usando magia. Serviços longos prazo desagradam o djinni e o aprisionamento é imperdoável. Os djinn se ressentem de magos cruéis que aprisionam sua espécie em garrafas, fracos de metal e instrumentos de sopro através das eras. A traição, particularmente por um mortal o qual o djinni confiava, é um ato vil remediado apenas através de vingança mortal.

Efreeti

Gênios brutais do Plano Elemental do Fogo, os efreet são mestres das chamas, imunes a fogo e capazes de cria-lo com um capricho. Cafetãs de seda fina e robes damascos cobrem sua pele vermelho-magma ou negro-carvão, e eles se enfeitam com braceletes, correntes e anéis de cobre ou ouro todos ornamentados com joias. Quando um efreeti voa, a parte inferior do seu corpo se transforma numa coluna de fumaça e cinzas.

Arrogantes e Cruéis. Os efreet são enganadores, astutos e cruéis ao ponto da desumanidade. Eles detestam ser forçados a servir e são implacáveis na busca de vingança contra as criaturas que tenham os injustiçado. Os efreet não se veem por este prisma, naturalmente, e consideram sua raça como justa e ordenada, mesmo quando admitem seu sentimento elevado de interesse próprio.

Escravistas Detestáveis. Os efreet veem todas as outras criaturas como inimigos ou servos em potencial. Eles assaltam o Plano Material e os planos elementais em busca de escravos, os quais eles capturam e trazem de volta para seu lares no Plano Elemental do Fogo. Os efreet governam como tiranos opressores, promovendo apenas a crueldade entre seus escravos. Aos seus capatazes são dados chicotes para ajudar a manter da casta de escravos na linha.

Assaltantes Planares. A maioria dos efreet reside no Plano Elemental do Fogo, tanto em grandes fortalezas de vidro negro e basalto abobadadas rodeadas por agitados lagos de fogo, quanto na fabulosa Cidade de Bronze. Além disso, postos militares efreet lotados com seus asseclas e escravos podem ser encontrados espalhados pelos planos.

No Plano Material, os efreet habitam em regiões escaldantes como vulcões e nas extensões ardentes dos desertos do mundo. O amor deles pelo deserto os coloca em conflito com os djinn que cavalgam vendavais desérticos e com os dao ligados a terra. Os efreet desprezam profundamente os marids, com os quais eles mantem um conflito impetuoso ao longo da história de ambas as raças.

Marid

Vindos do Plano Elemental da Água, os marids são os mais maravilhosos da casta de gênios. Apesar de todos os gênios possuírem grande poder, mesmos os mais inferiores dos marids se veem como claramente superiores aos djinn voadores, aos dao terrestres e aos efreet fumegantes.

Grandes e aquáticos, os marids são uma visão estranha de se contemplar, particularmente quando vestidos com seus trajes finamente costurados e calças coloridas que eles adoram. Eles falam com vozes suaves como a brisa marinha ou tão sonoros quanto as ondas tempestuosas que se chocam com os arrecifes rochosos. Ao voar, a parte inferior dos seus corpos se transformam em colunas de água espumante.

Senhores da Água. A água é o elemento nativo do marid, e esse gênio pode manipular a água de praticamente todas as maneiras que desejar. Um marid pode andar na água e respirar naturalmente abaixo de sua superfície. Ele pode criar água ou moldar nuvens de nevoeiro e névoa a partir do vapor no ar. Ele pode até mesmo transformar-se em névoa, ou usar a água como uma arma para golpear seus adversários.

Lares dos Marids. Os marids são raros no Plano Material. Eles habitam fortalezas de corais imponentes e majestosas localizadas no Plano Elemental da Água. Essas cidadelas flutuam nas profundezas do plano e contem câmaras opulentas, cheias de ar onde os escravos e convidados residem.

Um marid não gasta muito com seus escravos, tendo-os simplesmente para manter a posição de propriedade. Os marids fazem de tudo para obter escravos especializados, e não evitarão em sequestrar artistas, animadores ou contadores de histórias mortais para usa-los em suas cortes.

Hierarcas Egoístas. Todos os marids detém um título de nobreza, e a raça é cheia de xás, sultões, emirs e xeiques. Muitos desses títulos são meramente pretensões por parte da auto importância dos marids.

Os marids tratam todos os outros – incluindo outros gênios – como inferiores em diversos graus, variando de primos pobres a pequenos aborrecimentos. Eles toleram os djinn, não gostam dos dao e detestam os efreet.

Os humanoides estão entre as mais inferiores das criaturas que os marids podem tolerar, embora, por vezes, lidem com magos poderosos e líderes excepcionais quase que em pé de igualdade. Fazer isso, às vezes, tem se provado como um equívoco, já que os magos tem conseguido aprisionar os marids em conchas, frascos e garrafas ao longo das eras. Suborno e lisonja são os melhores meios de se lidar com os marids, já que um mortal servil é uma criatura que sabe o seu lugar.

Narradores Extravagantes. Os marids são campeões em narração, cujas lendas favoritas enfatizam o poderio dos marids em geral e do orador em particular. Como gênios imaginativos, eles mentem frequentemente e criativamente. Eles nem sempre são maliciosos em suas mentiras, mas enfeitam suas fantasias adequadamente. Os marids consideram um crime para um ser inferior interromper um dos seus contos, e ofender um marid é o modo certo de invocar sua ira.

DAO

Elemental Grande, neutro e mau

Classe de Armadura 18 (armadura natural)
Pontos de Vida 187 (15d10 + 105)
Deslocamento 9 m, escavação 9 m, voo 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	12 (+1)	24 (+7)	12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)

Testes de Resistência Int +5, Sab +5, Car +6
Imunidade a Condição petrificado
Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 11
Idiomas Terran
Nível de Desafio 11 (7.200 XP)

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração de um dao é Carisma (CD de resistência de magia 14, +6 para atingir com ataques de magia). Ele pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

À vontade: *detectar bem e mal, detectar magia, moldar rochas*
3/dia cada: *criar passagem, idiomas, mover terra*
1/dia cada: *assassino fantasmagórico, conjurar elemental* (elemental da terra apenas), *forma gasosa, invisibilidade, muralha de pedra, viagem planar*

Deslizar na Terra. O dao pode escavar através de terra e rocha não-mágica bruta. Enquanto faz isso, o dao não perturba o material pelo qual se move.

Morte Elemental. Se o dao morrer, seu corpo se desintegra em pó cristalino, deixando para trás apenas o equipamento que o dao estava vestindo ou carregando.

Estabilidade. O dao tem vantagem em testes de resistência de Força e Destreza feitos contra efeitos que possam derruba-lo no chão.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O dao realiza dois ataques com punho ou dois ataques com malho.

Punho. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +10 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 15 (2d8 + 6) de dano de concussão.

Malho. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +10 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 20 (4d6 + 6) de dano de concussão. Se o alvo for uma criatura Enorme ou menor, ele deve ser bem sucedido num teste de Força CD 18 ou será derrubado no chão.

Variação: Poderes de Gênio

Os gênios tem uma variedade de capacidades mágicas, incluindo magias. Alguns poucos tem poderes ainda maiores que permitem a eles alterar suas aparências e a natureza da realidade.

Disfarces. Alguns gênios podem se disfarçar através de ilusão para se passar por outras criaturas de forma similar. Tais gênios podem, inatamente, conjurar a magia *disfarçar-se*, a vontade, geralmente com uma duração maior que a da magia normal. Gênios mais poderosos podem conjurar a magia *metamorfose verdadeira* de uma a três vezes por dia, possivelmente com uma duração maior que da magia normal. Tais gênios podem mudar apenas sua própria forma, mas existem alguns raros que podem usar a magia em outras criaturas e objetos também.

Desejos. O poder dos gênios de conceder desejos é lendário entre os mortais. Apenas os gênios mais poderosos, como os que estão entre a nobreza, podem fazê-lo. Um gênio em particular que tenha esse poder pode conceder entre um e três desejos para uma criatura que não seja um gênio. Uma vez que o gênio tenha concedido seu limite de desejos, ele não poderá mais conceder desejos novamente por um período de tempo (geralmente 1 ano), e as leis cósmicas determinam que o mesmo gênio pode gastar seu limite de desejos com uma criatura especifica apenas uma vez na existência dessa criatura.

Para ter um desejo concedido, uma criatura deve estar a até 18 metros do gênio e indicar um efeito desejado para ele. O gênio pode então, conjurar a magia *desejo* em nome da criatura para fazer o efeito. A depender da natureza do gênio, ele pode tentar perverter a intenção do desejo explorando a contextualização pobre do desejo. A perversão da redação geralmente é um meio de trazer benefícios ao gênio.

Djinni

Elemental Grande, caótico e bom

Classe de Armadura 17 (armadura natural)
Pontos de Vida 161 (14d10 + 84)
Deslocamento 9 m, voo 27 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	15 (+2)	22 (+6)	15 (+2)	16 (+3)	20 (+5)

Testes de Resistência Des +6, Sab +7, Car +9
Imunidade a Dano elétrico, trovejante
Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 13
Idiomas Auran
Nível de Desafio 11 (7.200 XP)

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração de um djinni é Carisma (CD de resistência de magia 17, +9 para atingir com ataques de magia). Ele pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

À vontade: *detectar bem e mal, detectar magia, onda trovejante*
3/dia cada: *criar alimentos* (pode criar vinho ao invés de água), *idiomas, muralha de vento*
1/dia cada: *conjurar elemental* (elemental do ar apenas), *criação, forma gasosa, imagem maior, invisibilidade, viagem planar*

Morte Elemental. Se o djinni morrer, seu corpo se desintegra em uma brisa quente, deixando para trás apenas o equipamento que o djinni estava vestindo ou carregando.

Ações

Ataques Múltiplos. O djinni realiza três ataques com cimitarra.

Cimitarra. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +9 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 12 (2d6 + 5) de dano cortante mais 3 (1d6) de dano elétrico ou trovejante (à escolha do djinni).

Criar Vendaval. Um cilindro de 1,5 metro de raio, 9 metros de altura de ar rodopiante se forma magicamente em um ponto que o djinni possa ver, a até 36 metros dele. O vendaval dura enquanto o djinni mantiver a concentração (como se estivesse se concentrando em uma magia). Qualquer criatura além do djinni que entrar no vendaval deve ser bem sucedida num teste de resistência de Força CD 18 ou ficará impedida por ele. O djinni pode mover o vendaval até 18 metros com uma ação, e as criaturas impedidas pelo vendaval se movem com ele. O vendaval terminar se o djinni o perder de vista.
Uma criatura pode usar sua ação para libertar uma criatura impedida pelo vendaval, incluindo a si próprio, sendo bem sucedida num teste de Força CD 18. Se o teste for bem sucedido, a criatura não estará mais impedida e se move para o espaço mais próximo fora do vendaval.

Efreeti

Elemental Grande, leal e mau

Classe de Armadura 17 (armadura natural)
Pontos de Vida 200 (16d10 + 112)
Deslocamento 12 m, voo 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	12 (+1)	24 (+7)	16 (+3)	15 (+2)	16 (+3)

Testes de Resistência Int +7, Sab +6, Car +7
Imunidade a Dano fogo
Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 12
Idiomas Ignan
Nível de Desafio 11 (7.200 XP)

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração de um efreeti é Carisma (CD de resistência de magia 15, +7 para atingir com ataques de magia). Ele pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

À vontade: *detectar magia*
3/dia cada: *aumentar/reduzir, idiomas*
1/dia cada: *conjurar elemental* (elemental do fogo apenas), *forma gasosa, imagem maior, invisibilidade, muralha de fogo, viagem planar*

Morte Elemental. Se o efreeti morrer, seu corpo se desintegra em um clarão de fogo e fumaça, deixando para trás apenas o equipamento que o efreeti estava vestindo ou carregando.

Ações

Ataques Múltiplos. O efreeti realiza dois ataques com cimitarra ou usa seu Arremessar Chamas duas vezes.

Cimitarra. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +10 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 13 (2d6 + 6) de dano cortante mais 7 (2d6) de dano de fogo.

Arremessar Chamas. *Ataque à Distância com Magia*: +7 para atingir, distância 36 m, um alvo. *Acerto*: 17 (5d6) de dano de fogo.

Marid

Elemental Grande, caótico e neutro

Classe de Armadura 17 (armadura natural)
Pontos de Vida 229 (17d10 + 136)
Deslocamento 9 m, natação 27 m, voo 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	12 (+1)	26 (+8)	18 (+4)	17 (+3)	18 (+4)

Testes de Resistência Des +5, Sab +7, Car +8
Imunidade a Dano ácido, elétrico, frio
Sentidos percepção às cegas 9 m, visão no escuro 36 m, Percepção passiva 13
Idiomas Aquan
Nível de Desafio 11 (7.200 XP)

Anfíbio. O marid pode respirar ar e água.

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração de um marid é Carisma (CD de resistência de magia 16, +8 para atingir com ataques de magia). Ele pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

À vontade: *criar ou destruir água, detectar bem e mal, detectar magia, névoa obscurecente, purificar alimentos*
3/dia cada: *andar na água, idiomas, respirar na água*
1/dia cada: *conjurar elemental* (elemental da água apenas), *controlar a água, forma gasosa, invisibilidade, viagem planar*

Morte Elemental. Se o marid morrer, seu corpo se desintegra em um explosão de água e espuma, deixando para trás apenas o equipamento que o marid estava vestindo ou carregando.

Ações

Ataques Múltiplos. O marid realiza dois ataques com tridente.

Tridente. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +10 para atingir, alcance 1,5 m ou distância 6/18 m, um alvo. *Acerto*: 13 (2d6 + 6) de dano perfurante ou 15 (2d8 + 6) de dano perfurante se usado com duas mãos para realizar ataques corpo-a-corpo.

Jato de Água. O marid, magicamente dispara água numa linha de 18 metros de comprimento por 1,5 metro de largura. Cada criatura na linha deve realizar um teste de resistência de Destreza CD 16. Se fracassar, um alvo sofre 21 (6d6) de dano de concussão e, se for Enorme ou menor, é empurrado 6 metros para longe do marid e é derrubado no chão. Caso obtenha sucesso, um alvo sofre metade do dano, mas não é nem empurrado nem derrubado no chão.

Gigantes

Impérios antigos certa vez produziram uma enorme sombra sobre o mundo que tremeu sob os pés dos gigantes. Naqueles dias perdidos, essas figuras muito altas eram matadores de dragões, sonhadores, construtores e reis, mas sua espécie perdeu a glória tempos atrás. No entanto, mesmo divididos em clãs isolados espalhados pelo mundo, os gigantes mantém os costumes e tradições antigos.

Antigos como Lendas. Em regiões remotas do mundo, os últimos resquícios de plintos, monólitos e estátuas dos grandes impérios gigantes abaixam suas cabeças na desolação obscura. Onde, certa vez, esses impérios se expandiram por todas as terras, agora os gigantes habitam em tribos e clãs isolados.

Os gigantes são quase tão antigos quanto os dragões, que ainda eram jovens quando os pesados pés dos gigantes abalaram as fundações do mundo pela primeira vez. Conforme se espalhavam pelas novas terras, gigantes e dragões lutaram amargas guerras geracionais que quase levaram ambos os lados ao fim. Nenhum gigante vivo se lembra o que deu início a esse conflito, mas mitos e contos da gloriosa aurora da raça ainda são cantados em suas casas e castelos vilipendiando os anciões primitivos. Os gigantes e os dragões continuam a guardar ressentimentos mútuos, e é raro que se encontrem ou ocupem o mesmo espaço sem uma luta.

O Ordenamento

Cada uma das raças de gigante primárias – o da colina, da tempestade, das nuvens, de pedra, do fogo e do gelo – estão relacionados por elementos em comum da história, religião e cultura. Eles veem uns aos outros como parentes, mantendo qualquer animosidade inerente ao território e ambição no mínimo.

Os gigantes pertencem a uma casta estruturada chamada o ordenamento. Baseado em classes sociais e extremamente organizado, o ordenamento atribui uma posição social a cada gigante. Ao compreender seu lugar no ordenamento, um gigante sabe quais outros gigantes são inferiores ou superiores a ele, já que dois gigantes nunca são iguais. Cada uma das raças de gigante analisa uma combinação diferente de perícias ou qualidades para determinar o ordenamento. Os gigantes fazem da excelência dessas qualidades o propósito de suas vidas.

Nos níveis mais altos do ordenamento, as raças dos gigantes também são ordenadas de acordo com o prestígio. Os gigantes da tempestade são os mais elevados no ordenamento, seguidos pelos gigantes das nuvens, gigantes do fogo, gigantes do gelo, gigantes de pedra, gigantes da colina e, finalmente, os de parentesco gigante como os fomoris, ettins e ogros.

Independentemente da classificação de um gigante entre sua própria rapa, o chefe de uma tribo de gigantes da colina é inferior ao mais reles dos gigantes de pedra. O gigante de posição mais baixa de qualquer tipo é superior ao de posição mais alta de um tipo inferior. Não é considerado ruim desrespeitar ou mesmo trair um gigante de outro tipo, mas meramente rude.

Gigante da Colina

Os gigantes da colina são brutamontes egoístas e estúpidos que caçam, forrageiam e assaltam em constante busca por comida. Eles debandam através das colinas e florestas devorando tudo que podem, tiranizando criaturas menores para alimentá-los. A preguiça e estupidez deles poderia ter a muito levado ao fim deles, se não fosse por seus tamanhos e forças formidáveis.

Primitivos. Os gigantes da colina vivem em colinas e vales montanhosos pelo mundo, congregando em casas feitas de madeira rústica ou em aglomerados de cabanas bem protegidas de barro e vime. Suas peles são bronzeadas devido a suas vidas gastas lenhando, subindo e descendo as encostas montanhosas e cochilando sob o sol. Suas armas são árvores arrancadas e rochas retiradas da terra. O suor de seus corpos contribui para o mal cheiro das pelagens de animais rudes que eles vestem, parcamente costuradas com cabelo e fios de couro.

Maior Significa Melhor. No mundo dos gigantes da colina, humanoides e animais são presas fáceis que podem ser caçadas impunimente. Criaturas como dragões e outros gigantes são adversários resistentes. Os gigantes da colina igualam o tamanho com poder.

Os gigantes da colina não percebem que seguem um ordenamento. Eles sabem apenas que outros gigantes são maiores e mais fortes que eles, o que significa que eles devem obedece-los. Um chefe de tribo de gigantes da colina é geralmente o gigante mais alto e gordo que ainda seja capaz de se mover. Apenas em raras ocasiões que um gigante da colina com mais cérebro que músculos usará sua esperteza para adquirir o favorecimento de gigantes de posição mais elevada, astutamente subvertendo a ordem social.

Comedores Vorazes. Não tendo mais nada com que se ocupar, os gigantes da colina comem quase sempre que podem. Um gigante da colina caça e forrageia sozinho ou na companhia de um lobo atroz, assim não tendo que compartilhar nada com outros membros da tribo. O gigante come qualquer coisa que não seja obviamente letal, como criaturas conhecidas por serem venenosas. Carne podre é uma ótima pedida, da mesma forma, plantas em decomposição e até lama.

Os agricultores temem e detestam os gigantes da colina. Enquanto que um predador como um ankheg irá escavar pelos campos e comer uma ou duas vacas antes de ir embora, um gigante da colina irá comer um rebanho inteiro de gado antes de partir para as ovelhas, cabras e galinhas, então partindo para as frutas, vegetais e grãos. Se uma família de agricultores estiver ao alcance, o gigante pode lancha-los também.

Estúpidos e Letais. A habilidade dos gigantes da colina de digerir praticamente tudo tem permitido que eles sobrevivam por eras como selvagens, comendo e se reproduzindo nas colinas como animais. Eles nunca precisaram se adaptar e mudar, por isso suas mentes e emoções permanecem simplórias e subdesenvolvidas.

Sem cultura própria, os gigantes da colina copiam as tradições de criaturas que eles consigam observar por um tempo antes de comê-los. Eles não pensam no seu próprio tamanho e força, no entanto. Tribos de gigantes da colina tentando imitar elfos já chegaram a derrubar florestas inteiras tentando viver nas árvores. Outros tentando tomar cidades ou vilas humanoides foram apenas até as portas e janelas das construções, arrancando as paredes e tetos ao tentar entrar.

Durante uma conversa, os gigantes da colina são broncos e diretos, e eles tem pouca noção de enganação. Um gigante da colina pode ser enganado a fugir de outro gigante se uma quantidade de camponeses se cobrirem com mantas e ficarem uns sobre os ombros dos outros segurando uma abóbora gigante pintada como cabeça. Usar a razão com um gigante da colina é inútil, apesar de criaturas espertas poderem, às vezes, encorajar um gigante a realizar ações que as beneficiem.

Valentões Furiosos. Um gigante da colina que sinta que está sendo enganado, insultado ou feito de tolo liberará sua fúria terrível em qualquer coisa que encontrar. Mesmo depois de ter esmagado aqueles que o ofenderam até virarem papa, o gigante atacará até sua fúria cessar, ele encontrar algo mais interessante ou sua fome aumentar.

Se um gigante da colina se proclamar rei de um território onde outros humanoides vivem, ele governará estritamente através de terror e tirania. Suas decisões mudam com seu humor e, caso ele se esqueça do título ao qual se nomeou, ele poderá devorar seus súditos por capricho.

Gigante da Tempestade

Os gigantes da tempestade são videntes contemplativos que vivem em locais bem afastados da civilização mortal. A maioria são pálidos com peles e cabelos roxo-acinzentados, e olhos brilhantes cor de esmeralda. Alguns raros gigantes da tempestade possuem pele violeta, com cabelos violeta-escuro ou azul-escuro e olhos cinza-prateados ou púrpuros. Eles são benevolentes e sábios, a não ser se irritados, quando a resposta da fúria de um gigante da tempestade pode afetar o destino de milhares.

PEDREGULHO DE GIGANTE DAS NUVENS

PEDREGULHO DE GIGANTE DO GELO

PEDREGULHO DE GIGANTE DA COLINA

PEDREGULHO DE GIGANTE DO FOGO

PEDREGULHO DE GIGANTE DE PEDRA

PEDREGULHO DE GIGANTE DA TEMPESTADE

Reis-Profetas Distantes. Os gigantes da tempestade vivem em refúgios isolados bem acima da superfície do mundo ou abaixo do mar onde eles ficam além do alcance da maioria das criaturas. Alguns fazem suas moradas em castelos no topo de nuvens tão alto que dragões voando parecem pontinhos abaixo. Outros vivem em picos de montanhas que perfuram as nuvens. Alguns ocupam palácios cobertos por algas e corais no fundo do oceano ou em fortalezas sombrias em fendas submarinas.

Oráculos de Destaque. Os gigantes da tempestade recordam da glória dos antigos impérios gigantes forjados pelo deu Annam. Eles buscam restaurar o que foi perdido quando esses impérios ruíram. Eles não competem por posição no ordenamento, mas vivem os séculos de sua existência em isolamento contemplativo, observando o céu estrelado e as profundezas do oceano a procura de sinais, símbolos e presságios do favor de Annam.

Os gigantes da tempestade veem os eventos do mundo de uma perspectiva mais ampla. Eles podem predizer a ascensão e queda de reis e impérios, ver os começos e fins de fortunas e desastres, e encontrar os padrões de eventos aparentemente não relacionados. Ao ler presságios e profetizar, os gigantes da tempestade aprendem vastos segredos anteriormente desconhecidos e descobrem conhecimentos praticamente esquecidos.

Reis ascenderão e cairão, guerras serão vencidas e perdidas, e o bem e mal se engajarão em conflito. Os gigantes da tempestade tem observado esses eventos da forma que os deuses mortais por muitas vidas, e eles sabem que não faz sentido intervir. Mesmo assim, um gigante da tempestade pode, voluntariamente, revelar certos segredos para seres benevolentes que visitem seus remotos domínios com uma finalidade especifica. Tais criaturas devem falar e agir respeitosamente, já que, um gigante da tempestade que tenha sua raiva desperta torna-se uma força de destruição absoluta.

Vidas Solitárias. Os gigantes da tempestade se comunicam raramente com outros de sua espécie. Eles o fazem, geralmente, para comparar sinais e presságios ou se envolver em raros namoros. Gigantes da tempestade pais ficam juntos para criar uma criança até a maturidade, depois retornando para a isolação solitária que eles estimam.

Algumas culturas humanoides veneram gigantes da tempestade como se eles fossem deuses menores, criando mitos e histórias sobre as façanhas e vasto conhecimento dos gigantes. Um gigante da tempestade é governado pelos ditames de sua consciência, não por quaisquer leis culturais ou códigos de honra. Como tal, um gigante da tempestade que subverta sua mente por ganancia ou adquire gosto por poder mesquinho, pode facilmente se tornar uma terrível ameaça.

Gigante das Nuvens

Os gigantes das nuvens vivem vidas extravagantes bem acima do mundo, mostrando pouca preocupação com as questões de outras raças exceto com os divertimentos. Eles são musculosos com peles claras e possuem cabelos prateados ou azulados.

Altos e Poderosos. Os gigantes das nuvens estão espalhados pelos ventos, abrangendo vastas áreas do mundo. Em momentos de necessidade, famílias de gigantes das nuvens espalhadas se unem como um clã unificado. No entanto, eles raramente conseguem fazê-lo rapidamente.

Sintonizados com a magia dos seus domínios aéreos, os gigantes das nuvens são capazes de se transformar em névoa e criar nuvens de nevoeiro esvoaçante. Eles residem em castelos nos picos de altas montanhas, ou em nuvens sólidas onde certa vez mantiveram seus feudos. Ainda embelezando os céus na ocasião, essas nuvens mágicas são os restos duradouros dos impérios perdidos dos gigantes.

Conjuradores mais competentes que a maioria dos outros gigantes, alguns gigantes das nuvens podem controlar o clima, trazendo tormentas e redirecionando os ventos quase tão bem quanto seus primos, os gigantes da tempestade.

Príncipes Opulentos. Apesar dos gigantes das nuvens estarem abaixo dos gigantes da tempestade no ordenamento, os reclusos gigantes da tempestade raramente se engajam com o resto da raça gigante. Como resultado, muitos gigantes das nuvens se enxergam como tendo a mais alta posição e poder dentre as raças gigantes. Eles ordenam gigantes menores a buscar riquezas e artes em seu nome, contratando gigantes do fogo como ferreiros e artífices, e usando gigantes do gelo como salteadores, incursores e saqueadores. Os estúpidos gigantes da colina servem como brutamontes e linha de frente de combate – as vezes lutando pela diversão dos gigantes das nuvens. Um gigante da nuvem pode ordenar gigantes da colina ou do gelo a saquear terras humanoides próximas, o que eles consideram um imposto justo por sua contínua benevolência.

Em seus cumes de montanhas e nuvens sólidas, os gigantes das nuvens mantem jardins extraordinários. Uvas do tamanho de maçãs crescem neles, junto com maçãs do tamanho de abóboras e abóboras do tamanho de carruagens. Das sementes errantes desses jardins, contos de casas de produção enormes e feijões mágicos se espalharam pelo reino mortal.

Assim como humanoides nobres mantem um ninho para falcões de caça, os gigantes das nuvens mantem grifos, perytons e wyverns como suas próprias bestas de caça. Tais criaturas também patrulham os jardins dos gigantes das nuvens durante a noite, junto com predadores treinados como ursos-coruja e leões.

Filhos do Trapaceiro. O deus patrono e pai dos gigantes das nuvens é Memnor, o Trapaceiro, o mais astuto e esperto dentre as divindades gigantes. Os gigantes das nuvens alinham-se de acordo com os aspectos e façanhas de Memnor que eles mais admirem, onde gigantes das nuvens malignos imitam a falsidade e auto interesse dele e os gigantes das nuvens bondosos imitam o intelecto e discurso eloquente dele. Membros de família geralmente tendem a uma mesma direção.

Riqueza e Poder. Um gigante das nuvens adquire sua posição no ordenamento pelo tesouro que acumula, a riqueza que ele veste e os presentes que concede a outros gigantes das nuvens. Porém, valor é apenas uma parte da avaliação. As extravagâncias que um gigante das nuvens veste ou coloca em seu lar também devem ser belas e maravilhosas. Sacos de ouro ou gemas valem menos para um gigante das nuvens que as joias que podem ser feitas com esses materiais, criando tesouros que trazem estima a casa de um gigante das nuvens.

Ao invés de roubarem uns dos outros ou lutarem por tesouros, os gigantes das nuvens são apostadores inveterados com uma fome por altos riscos e altas recompensas. Eles frequentemente apostam qual resultado eventos nominalmente fora de seu controle podem ter, como a vida de criaturas menores. Posições no ordenamento e resgates de reis podem ser ganhos ou perdidos em apostas sobre os triunfos militares de nações humanoides. Ganhar uma aposta por ter interferido no conflito causa a perda da aposta, mas essa artimanha só é considerada trapaça se for descoberta. Do contrário, é esperteza em honra a Memnor.

Gigante de Pedra

Os gigantes de pedra são reclusos, quietos e pacíficos contato que sejam deixados em paz. Suas peles cinza-granito, traços magro e olhos negros fundos, dotam os gigantes de pedra com um semblante severo. Eles são criaturas reservadas, escondendo suas vidas e arte do mundo.

Habitantes de um Mundo de Pedra. Cavernas isoladas são os lares dos gigantes de pedra. Complexos de caverna são suas cidades, túneis rochosos suas estradas e córregos subterrâneos suas hidrovias. Cadeias de montanhas isoladas são seus continentes, com as vastas extensões de terra entre a vista como oceanos que os gigantes de pedra raramente cruzam.

Em suas cavernas escuras e quietas, os gigantes de pedra, calados, desbastam entalhes elaborados, medindo o tempo com o eco do gotejamento de água das poças na caverna. Em câmaras mais profundas do assentamento de um gigante de pedra, longe do barulho dos morcegos ou das passadas das rondas dos ursos da caverna companheiros dos gigantes, estão locais sagrados onde o silêncio e a escuridão são completos. A rocha assume sua qualidade mais sagrada nessas catedrais cavernosas, seus pilares e colunas são escavados com uma beleza que envergonharia até os lendários anões arquitetos de pedra.

Escultores e Videntes. Dentre os gigantes de pedra, a classificação artista é a maior das virtudes. Eles criam murais intrincados, murais alastrados com pinturas pelas paredes das cavernas, e uma grande variedade de disciplinas artísticas. Eles consideram a escultura em pedra como a maior das perícias.

Os gigantes de pedra esforçam-se para desenhar formas na pedra bruta, que eles acreditam ter inspiração significativa para seu deus, Skoraeus Ossos de Pedra. Os gigantes escolhem os melhores escultores da tribo como seus líderes, xamãs e profetas. As mãos sagradas de tais gigantes tornam-se as mãos do deus quando trabalham.

Atletas Graciosos. Apesar de seu tamanho e musculatura, os gigantes de pedra são ágeis e graciosos. Arremessadores de rochas competentes adquirem posições elevadas na classificação do ordenamento dos gigantes, testando e demonstrando sua habilidade de arremessar e pegar enormes pedregulhos. Tais gigantes assumem as fileiras frontais quando uma tribo precisa defender seu lar ou atacar seus inimigos. No entanto, mesmo no combate, a arte é a chave. Um gigante de pedra arremessando uma rocha não realiza apenas um feito de força bruta, mas também de atletismo e equilíbrio impressionante.

Sonhadores sob o Céu. Os gigantes de pedra veem o mundo de fora de suas casas no subsolo como um reino de sonhos onde nada é totalmente verdade ou real. Eles se comportam na superfície do mundo da forma como os humanoides se comportariam em seus próprios sonhos, dando pouca importância para seus atos e nunca acreditando completamente no que veem ou ouvem. Uma promessa feita acima do solo não precisa ser cumprida. Insultos podem ser feitos sem necessidade de desculpas. Matar presas ou seres racionais não é motivo de culpa no mundo dos sonhos abaixo do céu.

Os gigantes de pedra sem graça atlética ou perícia artística habitam às margens da sociedade, servindo como guardiões das fronteiras da tribo ou caçadores vagantes. Quando invasores adentram demais no território montanhoso de um clã de gigantes da montanha, esses guardiões saúdam-nos com pedras arremessadas e chuvas de lascas de pedra. Os sobreviventes de tais encontros espalham contos da violência dos gigantes de pedra, sem perceber o quão pouco esses brutos que habitam o mundo irreal dos sonhos se parecem com seus parentes quietos e artísticos.

Gigante do Fogo

Mestres artífices e guerreiros organizados, os gigantes do fogo habitam entre vulcões, rios de lava e montanhas rochosas. Eles são brutamontes militaristas impiedosos cuja maestria no trabalho em metal é lendária.

Forjados no Fogo. As fortalezas dos gigantes do fogo são construídas em torno e dentro de vulcões ou preto de cavernas cheias de lava. O calor escaldantes de suas casas alimenta as forjas dos gigantes do fogo, e faz o ferro das muralhas de sua fortaleza incandescer num laranja reconfortante. Em terras distantes do calor vulcânico, os gigantes do fogo mineram o carvão para queimar. Ferreiros tradicionais ocupam lugares de honra em suas terras, e as fortalezas rochosas dos gigantes constantemente cospem colunas de fumaça e fuligem. Em postos mais remotos, os gigantes do fogo queimam madeira para manter suas forjas acessas, desmatando léguas de terras em todas as direções.

Os gigantes do fogo evitam o frio tanto quanto seus primos os gigantes do gelo odeiam o calor. Eles se adaptam a ambientes frios com esforço, mantendo o fogo de suas lareiras sempre acesso e vestindo roupas de lã e peles pesadas para se manterem aquecidos.

Peritos Marciais. Desde o nascimento, um gigante do fogo é ensinado a abraçar um legado de guerra. No berço, seus pais entoam canções de batalha. Quando criança, os gigantes de fogo brincam de guerra, arremessando pedras incandescentes uns nos outros através das margens de rios de magma. Nos anos seguintes, treinamento marcial formal torna-se parte integrante da vida nas fortalezas e reinos subterrâneos de fumaça e cinzas dos gigantes. As canções dos gigantes do fogo são hinos de batalhas perdidas e vencidas, enquanto que suas danças são formações marciais com batidas de pés que soam como marteladas de ferreiros em seus salões fuliginosos.

Da mesma forma que os gigantes do fogo passam seu conhecimento de construção de geração para geração, a renomada proeza de combate deles não vem de fúria selvagem, mas de disciplina e formação intermináveis. Os inimigos cometem o erro de subestimar os gigante do fogo baseados em seus modos rudes, aprendendo muito tarde que esses gigantes vivem para o combate e podem ser estrategistas astutos.

Senhores Feudais. Os humanoides conquistados em guerra tornam-se servos dos gigantes do fogo. Os servos trabalham nas fazendas e campos nas periferias dos salões e fortalezas dos gigantes do fogo, erguendo campos de pecuária e colheita cuja recompensa é praticamente toda entregue aos reis gigantes do fogo.

Os artífices gigantes do fogo trabalham através de intuição e experiência ao invés de escrita e aritmética. Embora poucos gigantes do fogo deem valor a tais frivolidades, eles às vezes mantem escravos na corte que são versados em tais perícias. Os servos não destinados a corte ou aos campos (especialmente anões) são levados para os reinos montanhosos dos gigantes do fogo para minerar metais e pedras preciosas das profundezas da terra.

Os gigantes do fogo na parte inferior do ordenamento gerenciam os túneis das minas e os escravos que labutam nelas, alguns dos quais sobrevivem ao trabalho pesado e perigoso por muito tempo. Apesar dos gigantes do fogo serem peritos na engenharia dos túneis de minas e na coleta de minérios, eles dão pouca importância à segurança de seus escravos, fundindo e trabalhando em cima dos materiais que esses escravos produzem.

Artesãos Talentosos. Os gigantes do fogo tem uma reputação terrível como soldados e conquistadores, e por sua habilidade de queimar, pilhar e destruir. Ainda dentre os gigantes, os gigantes do fogo produzem os

maiores artífices e artistas. Eles dominam os trabalhos de fundição e forja, da mesma forma que fazem na engenharia de metais e pedras, e a qualidade da arte deles é mostrada mesmo nos seus instrumentos de destruição e em suas armas de guerra.

Os gigantes do fogo esforçam-se para construir as fortalezas mais resistentes e as armas de cerco mais potentes. Eles fazem experimentos com ligas para criar a armadura mais resistente, depois forjam as espadas que possam perfura-las. Tais trabalhos requerem músculos e cérebros em igual medida, e os gigantes do fogo em altas posições no ordenamento tendem a ser os mais espertos e fortes de sua espécie.

Gigante do Gelo

Salteadores gigantescos das terras congeladas além da civilização, os gigantes do gelo são guerreiro durões e ferozes, que sobrevivem dos espólios de seus saques e pilhagens. Eles respeitam apenas a força bruta e perícia em combate, demonstrando ambas com suas cicatrizes e troféus macabros que eles arrancam de seus inimigos.

Corações de Gelo. Os gigantes do gelo são criaturas de gelo e neve. Seus cabelos e barbas são brancos ou azuis claro, emaranhados com geadas e tilintando com gelo. Sua carne é tão azul quanto o gelo glacial.

Os gigantes do gelo habitam em altos picos e fendas glaciais onde o sol tem seu semblante dourado escondido pelo inverno. As colheitas não crescem em suas terras natais geladas e eles possuem poucos rebanhos, além dos que eles capturam em seus assaltos contra as terras civilizadas. Eles fazem as caçadas na tundra e nas montanhas, mas não cozinham essa caça, já que a carne de uma presa recente está suficientemente quente para o paladar deles.

Saqueadores da Tormenta. As cornetas de guerra dos gigantes do gelo urram conforme eles marcham de suas fortalezas de gelo e fendas glaciais em meio à nevasca uivante. Quando essa tempestade se acalma, vilas e casas jazem em ruínas, os corvos mergulham para se alimentar dos cadáveres de quaisquer criaturas tolas ou desafortunadas o suficiente para se colocar no caminho dos gigantes.

Estalagens e tavernas sofrem o peso do dano, com suas adegas evisceradas e seus barris de cevada e hidromel perdidos. Os ferreiros são igualmente prejudicados, com seu ferro e aço confiscados. Curiosamente, as casas de agiotas e cidadãos ricos não são perturbadas, pois os saqueadores veem pouca utilidade em moedas e bugigangas. Os gigantes do gelo estimam gemas e joias grandes o suficiente para serem vestidas e notadas. No entanto, mesmo esses tesouros são geralmente guardados para oportunidades de comércio com outros gigantes mais adeptos da forja de armas e armaduras de metal.

Governantes pela Força. Os gigantes do gelo respeitam a força bruta acima de tudo, e a posição de um gigante do gelo no ordenamento depende de evidências de força física, como musculatura superior, cicatrizes de batalhas de renome ou troféus feitos de corpos de inimigos mortos. Tarefas como caçar, educar as crianças e construir são dadas para gigantes baseadas em sua força e vigor físicos.

Quando gigantes do gelo de clãs diferentes se encontram e a posição deles é pouco clara, eles lutam pela dominância. Tais encontros podem lembrar festivais onde os gigantes apoiam seus campeões, fazendo vanglorias e desafios vigorosos. Em outro momento, a cerimônia informal pode se tornar um salve-se quem puder caótico onde ambos os clãs investem para o combate corporal que derruba árvores, parte o gelo em lagos congelados e causa avalanches nas encostas de montanhas nevadas.

Faça Guerra, Não Posses. Embora os gigantes do gelo consideram que a elaboração servil de mercadorias está abaixo deles, escultura e marroquinaria são perícias valorizadas. Eles fazem suas vestes das pelagens e ossos de bestas, e esculpem ossos ou marfim em joias e empunhaduras de armas e ferramentas. Eles reutilizam as armas e armaduras de adversários menores, encordoando escudos para formar bruneas e amarrando lâminas de espadas à hastes de madeira para fazer lanças gigantes. Os maiores troféus de batalha vem de dragões conquistados e os maiores gigantes de gelo jalrs vestem armaduras de escamas de dragão ou empunham picaretas e malhos feitos de dentes ou garras de dragões.

Deuses Gigantes

Quando os antigos impérios gigantes ruíram, Annam, pai de todos os gigantes, abandonou suas crianças e o mundo. Ele jurou nunca mais olhar para qualquer um, até que os gigantes retornassem à sua glória e recuperassem seu direito de primogenitura como governantes do mundo. Como resultado, os gigantes não oram por Annam, mas por suas crianças divinas, juntamente com uma série de deuses-heroicos e vilões divinos que formam o panteão gigante.

Superiores entre esses deuses estão as crianças de Annam, cujos filhos representam cada tipo de gigante: Stronmaus para os gigantes da tempestade, Memnor para os gigantes das nuvens, Skoraeus Ossos de pedra para os gigantes de pedra, Thrym para os gigantes do gelo, Surtur para os gigantes do fogo e Grolantor para os gigantes da colina. Nem todos os gigantes reverenciam automaticamente o deus primário de sua espécie, no entanto. Muitos gigantes da tempestade bons se recusam a venerar o traiçoeiro Memnor, e um gigante da tempestade que habite em montanhas geladas do norte pode prestar homenagem a Thrym ao invés de Stronmaus. Outros gigantes sentem uma estranha conexão com as filhas de Annam, que incluem Hiatea, a caçadora e protetora do lar; Iallanis, deusa do amor e da paz; e Diancastra, uma charlatã impetuosa e arrogante.

Alguns gigantes abandonaram seus próprios deuses e acabaram sendo presas de cultistas demoníacos, prestando homenagem a Bafomé ou a Kostchtchie. Venera-los ou a qualquer outra divindade não-gigante é um grande pecado contra o ordenamento, e é praticamente certo que fazê-lo torne um gigante em um pária.

Gigante da Colina

Gigante Enorme, caótico e mau

Classe de Armadura 13 (armadura natural)
Pontos de Vida 105 (10d12 + 40)
Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	8 (–1)	19 (+4)	5 (–3)	9 (–1)	6 (–2)

Perícias Percepção +2
Sentidos Percepção passiva 12
Idiomas Gigante
Nível de Desafio 5 (1.800 XP)

Ações

Ataques Múltiplos. O gigante realiza dois ataques com clava grande.

Clava Grande. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +8 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 18 (3d8 + 5) de dano de concussão.

Pedra. *Ataque à Distância com Arma*: +8 para atingir, distância 18/72 m, um alvo. *Acerto*: 21 (3d10 + 5) de dano de concussão.

Gigante da Tempestade

Gigante Enorme, caótico e bom

Classe de Armadura 16 (brunea)
Pontos de Vida 230 (20d12 + 100)
Deslocamento 15 m, natação 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
29 (+9)	14 (+2)	20 (+5)	16 (+3)	18 (+4)	18 (+4)

Testes de Resistência For +14, Con +10, Sab +9, Car +9
Perícias Arcanismo +8, Atletismo +14, História +8, Percepção +9
Resistência a Dano frio
Imunidade a Dano elétrico, trovejante
Sentidos Percepção passiva 19
Idiomas Comum, Gigante
Nível de Desafio 13 (10.000 XP)

Anfíbio. O gigante pode respirar ar e água.

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração do gigante é Carisma (CD de resistência de magia 17). Ele pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

À vontade: *detectar magia, levitação, luz, queda suave*
3/dia cada: *controlar o clima, respirar na água*

Ações

Ataques Múltiplos. O gigante realiza dois ataques com espada grande.

Espada Grande. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +14 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 30 (6d6 + 9) de dano cortante.

Pedra. *Ataque à Distância com Arma*: +14 para atingir, distância 18/72 m, um alvo. *Acerto*: 35 (4d12 + 9) de dano de concussão.

Golpe de Relâmpago (Recarrega 5–6). O gigante arremessa um relâmpago mágico num ponto que ele possa ver, a até 150 metros dele. Cada criatura a até 3 metros do ponto deve realizar um teste de resistência de Destreza CD 17, sofrendo 54 (12d8) de dano elétrico se falhar na resistência, ou metade desse dano caso obtenha sucesso.

Gigante das Nuvens

Gigante Enorme, neutro e bom (50%) ou neutro e mau (50%)

Classe de Armadura 14 (armadura natural)
Pontos de Vida 200 (16d12 + 96)
Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
27 (+8)	10 (+0)	22 (+6)	12 (+1)	16 (+3)	16 (+3)

Testes de Resistência Con +10, Sab +7, Car +7
Perícias Intuição +7, Percepção +7
Sentidos Percepção passiva 17
Idiomas Comum, Gigante
Nível de Desafio 9 (5.000 XP)

Faro Aguçado. O gigante tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados ao olfato.

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração do gigante é Carisma (CD de resistência de magia 15). Ele pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

À vontade: *detectar magia, luz, névoa obscurecente*
3/dia cada: *passo nebuloso, queda suave, telecinésia, voo*
1/dia cada: *controlar o clima, forma gasosa*

Ações

Ataques Múltiplos. O gigante realiza dois ataques com maça estrela.

Maça Estrela. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +12 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 21 (3d8 + 8) de dano perfurante.

Pedra. *Ataque à Distância com Arma*: +12 para atingir, distância 18/72 m, um alvo. *Acerto*: 30 (4d10 + 8) de dano de concussão.

Gigante de Pedra

Gigante Enorme, neutro

Classe de Armadura 17 (armadura natural)
Pontos de Vida 126 (11d12 + 55)
Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	15 (+2)	20 (+5)	10 (+0)	12 (+1)	9 (–1)

Testes de Resistência Des +5, Con +8, Sab +4
Perícias Atletismo +12, Percepção +4
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 14
Idiomas Gigante
Nível de Desafio 7 (2.900 XP)

Camuflagem de Rocha. O gigante tem vantagem em testes de Destreza (Furtividade) feitos para se esconder em terreno rochoso.

Ações

Ataques Múltiplos. O gigante realiza dois ataques com clava grande.

Clava Grande. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +9 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 19 (3d8 + 6) de dano de concussão.

Pedra. *Ataque à Distância com Arma*: +9 para atingir, distância 18/72 m, um alvo. *Acerto*: 28 (4d10 + 6) de dano de concussão.

Reações

Apanhar Pedra. Se uma pedra ou objeto similar for arremessado no gigante, ele pode, com um teste de resistência de Destreza CD 10, bem sucedido, apanhar o projétil sem sofrer qualquer dano de concussão dele.

Gigante do Fogo

Gigante Enorme, leal e mau

Classe de Armadura 18 (placas)
Pontos de Vida 162 (13d12 + 78)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
25 (+7)	9 (–1)	23 (+6)	10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)

Testes de Resistência Des +3, Con +10, Car +5
Perícias Atletismo +11, Percepção +6
Imunidade a Dano fogo
Sentidos Percepção passiva 16
Idiomas Gigante
Nível de Desafio 9 (5.000 XP)

Ações

Ataques Múltiplos. O gigante realiza dois ataques com espada grande.

Espada Grande. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +11 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 28 (6d6 + 7) de dano cortante.

Pedra. *Ataque à Distância com Arma*: +11 para atingir, distância 18/72 m, um alvo. *Acerto*: 29 (4d10 + 7) de dano de concussão.

Gigante do Gelo

Gigante Enorme, neutro e mau

Classe de Armadura 15 (armadura de retalhos)
Pontos de Vida 138 (12d12 + 60)
Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	9 (–1)	21 (+5)	9 (–1)	10 (+0)	12 (+1)

Testes de Resistência Con +8, Sab +3, Car +4
Perícias Atletismo +9, Percepção +3
Imunidade a Dano frio
Sentidos Percepção passiva 13
Idiomas Gigante
Nível de Desafio 8 (3.900 XP)

Ações

Ataques Múltiplos. O gigante realiza dois ataques com machado grande.

Machado Grande. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +9 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 25 (3d12 + 6) de dano cortante.

Pedra. *Ataque à Distância com Arma*: +9 para atingir, distância 18/72 m, um alvo. *Acerto*: 28 (4d10 + 6) de dano de concussão.

GITH

O bélico githyanki e o contemplativo githzerai são pessoas diferentes – duas culturas que se desprezam profundamente. Antes de existirem os githyanki ou os githzerai, essas criaturas eram uma única raça escravizada pelos devoradores de mentes. Apesar de terem tentando derrubar seus mestres inúmeras vezes, suas rebeliões foram repetitivamente esmagadas até uma grande líder chamada Gith surgir.

Após muito derramamento de sangue, Gith e seus seguidores se livrou das amarras dos seus mestres ilitides, mas outro líder chamado Zerthimon apareceu ao final da batalha. Zerthimon desafiou as motivações de Gith, alegando que a liderança marcial dela e seu desejo estrito de vingança não acrescentava nada além de outra forma de escravidão para o povo dela. Uma rixa surgiu entre os seguidores de cada líder, e eles eventualmente se tornaram as duas raças cuja inimizade perdura até hoje.

Se essa criaturas altas e magras eram pacificas ou selvagens, cultas ou primitivas antes dos devoradores de mentes os escravizarem e muda-los, ninguém pode dizer. Nem mesmo o nome original da raça se manteve desse período distante.

GITHYANKI

Os githyanki saquearam incontáveis mundos do convés de seus navios astrais e das costas de dragões vermelhos. Plumas, contas, gemas e metais preciosos decoram suas armaduras e armas – as lendárias espadas prateadas com as quais eles cortam seus inimigos. Desde que ganharam sua liberdade dos devoradores de mentes, os githyanki se tornaram conquistadores impiedosos sob a liderança da sua temida rainha-lich, Vlaakith.

Saqueadores Astrais. Os githyanki desprezam todas as outras raças, empreendendo saques devastadores que os tiram de seus fortes no Plano Astral para os cantos mais longínquos do multiverso. A guerra é a expressão derradeira da cultura githyanki, e seus impiedosos olhos negros não conhecem misericórdia. Após um assalto, eles deixam para os sobreviventes arrasados comida e recursos suficientes para durarem com dificuldade. Depois, os githyanki retornam para os seus adversários conquistados, saqueando-os novamente e novamente.

Seguidores de Gith. Em seu próprio idioma, githyanki significa "seguidores de Gith". Sob a orientação de Gith, os githyanki estratificaram-se em uma sociedade militarista, com um sistema de casta rigoroso, dedicado à luta contínua contra as vítimas e inimigos jurados de sua raça. Quando o líder deles, Gith, pereceu, ela foi substituída por sua conselheira morta-viva, Vlaakith. A rainha-lich proibiu adoração de todos os seres, exceto dela mesma.

De todos os seus inimigos, o mais odiado dos githyanki são seus antigos mestres, os devoradores de mentes. Seus parentes mais próximos, os githzerai, são os segundos no grau de inimizade. Todas as outras criaturas são tratadas com simples desprezo pelos githyanki, cuja orgulho xenofóbico define sua visão das raças inferiores.

Espadas Prateadas. Em tempos antigos, cavaleiros gith criaram armas especiais para combater seus mestres devoradores de mentes. Essas espadas prateadas canalizam a força de vontade do portador, causando tanto dano psíquico quanto físico. Um githyanki não pode se tornar um cavaleiro até dominar uma disciplina singular

necessária para trazer tal lâmina à existência. Uma espada prateada é equivalente a uma espada grande, e tem as propriedades de uma *espada grande +3* nas mãos do seu criador.

Aos olhos dos githyanki, cada *espada prateada* é uma relíquia inestimável e uma obra de arte. Cavaleiros githyanki irão caçar e destruir qualquer não-githyanki que ouse carregar ou empunhar uma espada prateada, recuperando-a para seu povo.

Cavaleiros de Dragões Vermelhos. Na revolta contra os ilitides, Gith procurou aliados. Sua conselheira Vlaakith apelou para Tiamat, a deusa das espécies malignas de dragão, e Gith se aventurou nos Nove Infernos para se encontrar com ela. Apenas Tiamat sabe agora o que se passou entre elas, mas Gith voltou para o Plano Astral com o consorte da Rainha Dragão, Ephelomon, que proclamou que sua espécie agiria para sempre como aliada dos githyanki. Nem todos os dragões vermelhos honram a aliança feita há muito tempo atrás, mas a maioria, pelo menos, não considera os githyanki como seus inimigos.

Posto Avançado no Reino Mortal. Já que as criaturas que habitam o Plano Astral não envelhecem, os githyanki estabelecem creches em áreas remotas do Plano Material para criar seus filhos. Similares à academias militares, essas creches treinam jovens githyanki para aprimorar suas habilidades psíquicas e combativas. Quando um githyanki se torna um adulto e mata um devorador de mentes como parte do rito sagrado de passagem, ele adquire permissão para se juntar com seu povo no Plano Astral.

Githzerai

Filósofos focados e ascetas austeros, os githzerai perseguem vidas de ordem rígida. Magros e musculosos, eles vestem roupas sem adornos ou ornamentos, mantendo seu próprio conselho e confiando em poucas criaturas de fora de sua própria espécie. Tendo dado as costas a espécie bélica githyanki, os githzerai mantem um estilo de vida estritamente monástico, vivendo em ilhas de ordem no vasto mar do caos que é o plano do Limbo.

Adeptos Psiônicos. Os progenitores dos githzerai se adaptaram a – e foram transformados por – um ambiente psíquico imposto a eles por seus senhores ilitides. Sob os ensinamentos de Zerthimon, que convenceu seu povo a abandonar as ambições belicosas de Gith, os githzerai focaram sua energia mental na criação de barreiras físicas e psíquicas para protege-los contra ataques, psiquismo ou seja o que for. A luta é particular para um githzerai, que usa sua mente para pasmar e incapacitar oponentes, deixando-os vulneráveis para a punição física.

Ordem em Meio ao Caos. Os githzerai vivem voluntariamente no coração do caos no Limbo – um plano distorcido e volúvel suscetível a manipulação e subjugação de mentes githzerai fortes o suficiente para domina-lo. O Limbo é um redemoinho de matéria prima e energia, seu terreno é uma tormenta de rochas e terra carregados por torrentes de líquido turvo, fustigado por fortes ventos, atingido por fogo e congelado por muralhas de gelo esmagadoras.

As forças do Limbo reagem a senciência, no entanto. Usando o poder de suas mentes, os githzerai domam os elementos caóticos do plano, fazendo-os sossegarem em formas fixas e habitáveis e criando oásis e santuários dentro do turbilhão.

Os monastérios-fortalezas dos githzerai permanecem resolutos contra o caos que os rodeia, virtualmente impenetráveis ao tumulto de suas redondezas, porquê os githzerai assim o querem. Cada monastério é comandado por monges que impõem um cronograma rigoroso de cantos, refeições, treinamentos em artes marciais e devoções de acordo com suas próprias filosofias. Atrás de suas muralhas psionicamente fortificadas, os githzerai abraçam o pensamento, aprendizado, poder psiônico, ordem e disciplina acima de todas as outras coisas.

A hierarquia social dos githzerai é baseada no mérito, e aqueles githzerai que sejam os mais sábios ensinam e os mais treinados no combate físico e mental tornam-se líderes. Os githzerai reverenciam grandes heróis e professores do passado, copiando as virtudes dessas figuras na sua vida cotidiana.

Discípulos de Zerthimon. Os githzerai reverenciam Zerthimon, o fundador da raça. Apesar de Gith ter conquistado a liberdade do seu povo, Zerthimon viu que ela era imprópria para liderar. Ele acreditava que o belicismo dela iria em breve torna-la uma tirana nada melhor que os devoradores de mentes.

Monges githzerai habilidosos que melhor exemplificam os ensinamentos e princípios de Zerthimon são chamados de Zerths. Esses monges poderosos e disciplinados podem transportar seus corpos de um plano para outro usando apenas o poder de suas mentes.

Além do Limbo. Apesar dos githzerai raramente lidarem com os reinos além do Limbo, monges de outras raças com treinamento avançado, às vezes, buscam os monastérios githzerai e tentam ser admitidos como estudantes. Mais raro ainda, é um mestre githzerai estabelecer um monastério escondido no Plano Material para treinar jovens githzerai ou para espalhar a filosofia e ensinamentos de Zerthimon.

Tão disciplinados quando são, os githzerai nunca esqueceram seu longo aprisionamento pelos devoradores de mentes. Como uma devoção especial, eles organizaram *rrakkmas* – grupos de caçada a ilitides – para outros planos, não retornando para seus monastérios enquanto não matarem pelo menos tantos ilitides quanto são os caçadores no grupo.

Cavaleiro Githyanki

Humanoide Médio (gith), leal e mau

Classe de Armadura 18 (placas)
Pontos de Vida 91 (14d8 + 28)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	14 (+2)	15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	15 (+2)

Testes de Resistência Con +5, Int +5, Sab +5
Sentidos Percepção passiva 12
Idiomas Gith
Nível de Desafio 8 (3.900 XP)

Conjuração Inata (Psionismo). A habilidade de conjuração do githyanki é Inteligência (CD de resistência de magia 13, +5 para atingir com ataques com magia). Ele pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

À vontade: *mãos mágicas* (a mão é invisível)
3/dia cada: *dificultar detecção* (pessoal apenas), *idiomas, passo nebuloso, salto*
1/dia cada: *telecinésia, viagem planar*

Ações

Ataques Múltiplos. O githyanki realiza dois ataques com sua espada grande prateada.

Espada Grande Prateada. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +9 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 13 (2d6 + 6) de dano cortante mais 10 (3d6) de dano psíquico. Esse é um ataque com arma mágica. Num acerto crítico contra um alvo com um corpo astral (como na magia projeção astral), o githyanki pode cortar o cordão prateado que liga o alvo ao seu corpo material, ao invés de causar dano.

Guerreiro Githyanki

Humanoide Médio (gith), leal e mau

Classe de Armadura 17 (meia-armadura)
Pontos de Vida 49 (9d8 + 9)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	13 (+1)	10 (+0)

Testes de Resistência Con +3, Int +3, Sab +3
Sentidos Percepção passiva 11
Idiomas Gith
Nível de Desafio 3 (700 XP)

Conjuração Inata (Psionismo). A habilidade de conjuração do githyanki é Inteligência (CD de resistência de magia 11). Ele pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

À vontade: *mãos mágicas* (a mão é invisível)
3/dia cada: *dificultar detecção* (pessoal apenas), *passo nebuloso, salto*

Ações

Ataques Múltiplos. O githyanki realiza dois ataques com sua espada grande.

Espada Grande Prateada. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 9 (2d6 + 2) de dano cortante mais 7 (2d6) de dano psíquico.

Monge Githzerai

Humanoide Médio (gith), leal e neutro

Classe de Armadura 14
Pontos de Vida 38 (7d8 + 7)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)

Testes de Resistência For +3, Des +4, Int +3, Sab +4
Perícias Intuição +4, Percepção +4
Sentidos Percepção passiva 14
Idiomas Gith
Nível de Desafio 2 (450 XP)

Conjuração Inata (Psionismo). A habilidade de conjuração do githzerai é Sabedoria (CD de resistência de magia 12). Ele pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

À vontade: *mãos mágicas* (a mão é invisível)
3/dia cada: *escudo arcano, queda suave, salto, ver o invisível*

Defesa Psíquica. Enquanto o githzerai não estiver usando armadura ou empunhando escudo, ele inclui seu modificador de Sabedoria na sua CA.

Ações

Ataques Múltiplos. O githzerai realiza dois golpes desarmados.

Golpe Desarmado. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 6 (1d8 + 2) de dano de concussão mais 9 (2d8) de dano psíquico. Esse é um ataque com arma mágica.

Zerth Githzerai

Humanoide Médio (gith), leal e neutro

Classe de Armadura 17
Pontos de Vida 84 (13d8 + 26)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	17 (+3)	12 (+1)

Testes de Resistência For +4, Des +7, Int +6, Sab +6
Perícias Arcanismo +6, Intuição +6, Percepção +6
Sentidos Percepção passiva 16
Idiomas Gith
Nível de Desafio 6 (2.300 XP)

Conjuração Inata (Psionismo). A habilidade de conjuração do githzerai é Sabedoria (CD de resistência de magia 14, +6 para atingir com ataques com magia). Ele pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

À vontade: *mãos mágicas* (a mão é invisível)
3/dia cada: *escudo arcano, queda suave, salto, ver o invisível*
1/dia cada: *assassino fantasmagórico, viagem planar*

Defesa Psíquica. Enquanto o githzerai não estiver usando armadura ou empunhando escudo, ele inclui seu modificador de Sabedoria na sua CA.

Ações

Ataques Múltiplos. O githzerai realiza dois golpes desarmados.

Golpe Desarmado. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +7 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 11 (2d6 + 4) de dano de concussão mais 13 (3d8) de dano psíquico. Esse é um ataque com arma mágica.

Gnolls

Os gnolls são humanoides bestiais que atacam assentamentos ao longo das fronteiras e margens da civilização sem aviso, chacinando suas vítimas e devorando a carne delas.

Origem Demoníaca. A origem dos gnolls remonta de uma época em que o lorde demônio Yeenoghu encontrou seu caminho para o Plano Material e investido freneticamente. Matilhas de hienas comuns seguiram-no em seu despertar, devorando os cadáveres mortos pelo lorde demônio. Essas hienas foram transformadas nos primeiros gnolls, seguindo Yeenoghu até que ser banido de volta para o Abismo. Os gnolls, em seguida, espalharam-se por toda face do mundo, sendo uma lembrança terrível de poder demoníaco.

Destruidores Nômades. Os gnolls são perigosos porque eles atacam aleatoriamente. Eles surgem de qualquer lugar, saqueando e chacinando, então vão pra outro lugar. Eles atacam como uma praga de insetos, pilhando assentamentos e vão embora pouco antes de arrasar as construções, destroçar cadáveres e contaminar o solo. Os gnolls escolhem alvos frágeis para suas investidas. Guerreiros armadurados enfurnados em um castelo fortificado irão sobreviver a uma horda enfurecida de gnolls incólumes, mesmo quando as cidades, vilas e fazendas que rodeiam o castelo tenham sido incendiadas e seu povo chacinado e devorado.

Os gnolls raramente constroem estruturas permanentes ou criam qualquer coisa de valor duradouro. Eles não fazem armas ou armaduras, mas obtém tais itens dos corpos de suas vítimas mortas, costurando orelhas, dentes, escalpos e outros troféus de seus adversários em suas armaduras de miscelâneas.

Sede de Sangue. Nenhuma bondade ou compaixão reside no coração de um gnoll. Como um demônio, falta neles qualquer coisa parecida com uma consciência, e eles não podem ser ensinados ou coagidos a deixar de lado suas tendências destrutivas. O frenesi sanguinário dos gnolls torna-os inimigos de todos, e quando eles não tem um inimigo em comum, lutam entre si. Mesmo os orcs mais selvagens evitam se aliar com gnolls.

Gnoll Líder de Matilha

O alfa de uma matilha de gnolls é o líder de matilha, comandando através da força e esperteza. Um líder de matilha adquire os melhores espólios, alimentos, bugigangas de valor e itens mágicos da matilha de gnolls. Ele enfeita seu corpo com brincos brutais e troféus grotescos, tingindo sua pelagem com símbolos demoníacos, esperando que Yeenoghu torne-o invulnerável.

Gnoll Presa de Yeenoghu

Os gnolls celebram suas vitórias realizando rituais demoníacos e fazendo oferendas de sangue a Yeenoghu. Às vezes, o lorde demônio recompensa seus adoradores permitindo que um deles seja possuído por um espírito demoníaco. Marcado como favorito de Yeenoghu, o receptor sortudo torna-se uma presa de Yeenoghu, o escolhido do Senhor Gnoll. De uma forma muito parecida pela qual Yeenoghu criou os primeiros gnolls, uma hiena que se banqueteie de um oponente morto por uma presa é afligida por uma terrível transformação, tornando-se um gnoll totalmente adulto. A depender da quantidade de hienas na região, uma presa de Yeenoghu pode levar a um incrível aumento da população de gnolls. Encontrar e matar a presa é a única forma de manter a população sob controle.

Gnoll

Humanoide Médio (gnoll), caótico e mau

Classe de Armadura 15 (gibão de peles, escudo)
Pontos de Vida 22 (5d8)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	6 (–2)	10 (+0)	7 (–2)

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10
Idiomas Gnoll
Nível de Desafio 1/2 (100 XP)

Frenesi. Quando o gnoll reduz uma criatura a 0 pontos de vida com um ataque corpo-a-corpo no seu turno, ele pode realizar uma ação bônus para se mover até metade do seu deslocamento e realizar um ataque de mordida.

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura. *Acerto*: 4 (1d4 + 2) de dano perfurante.

Lança. *Ataque Corpo-a-Corpo ou à Distância com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m ou distância 6/18 m, um alvo. *Acerto*: 5 (1d6 + 2) de dano perfurante ou 6 (1d8 + 2) de dano perfurante se usada com as duas mãos para realizar um ataque corpo-a-corpo.

Arco Longo. *Ataque à Distância Arma*: +3 para atingir, distância 45/180 m, um alvo. *Acerto*: 5 (1d8 + 1) de dano perfurante.

Gnoll Líder de Matilha

Humanoide Médio (gnoll), caótico e mau

Classe de Armadura 15 (camisão de malha)
Pontos de Vida 49 (9d8 + 9)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	8 (–1)	11 (+0)	9 (–1)

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10
Idiomas Gnoll
Nível de Desafio 2 (450 XP)

Frenesi. Quando o gnoll reduz uma criatura a 0 pontos de vida com um ataque corpo-a-corpo no seu turno, ele pode realizar uma ação bônus para se mover até metade do seu deslocamento e realizar um ataque de mordida.

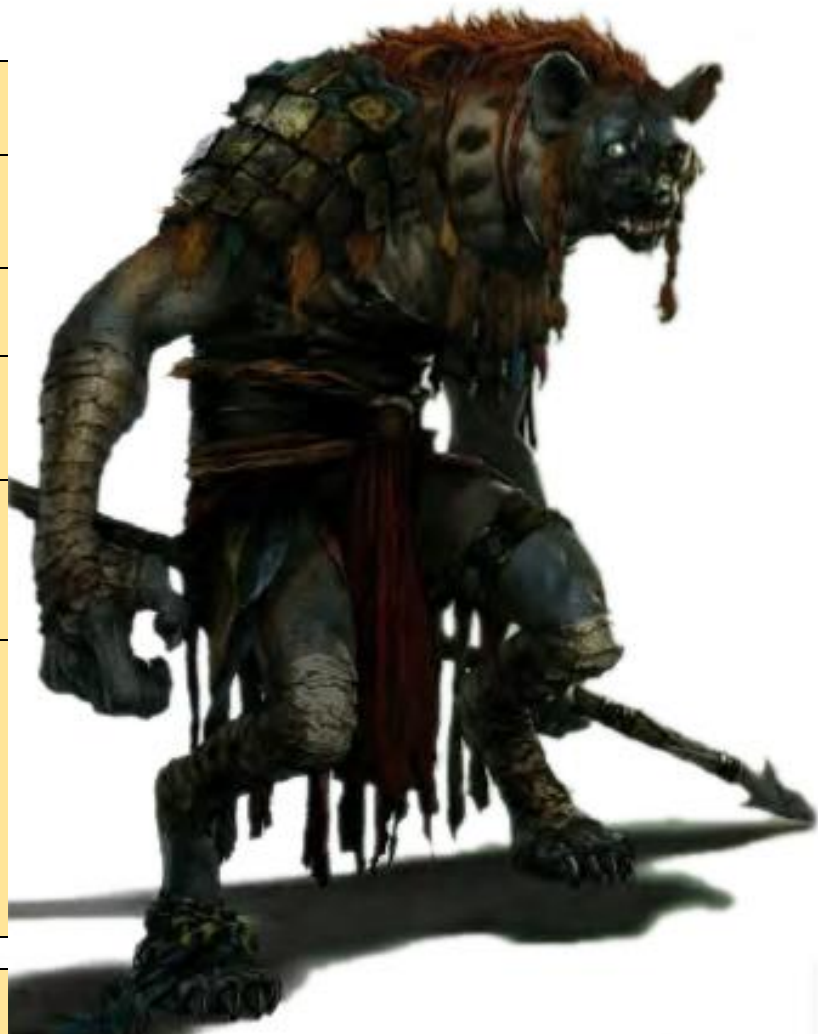
Ações

Ataques Múltiplos. O gnoll realiza dois ataques, ambos ou com sua glaive ou com seu arco longo, e usa seu Incitar Frenesi se puder.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura. *Acerto*: 5 (1d4 + 3) de dano perfurante.

Glaive. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 8 (1d10 + 3) de dano cortante.

Arco Longo. *Ataque à Distância Arma*: +4 para atingir, distância 45/180 m, um alvo. *Acerto*: 6 (1d8 + 2) de dano perfurante.

Incitar Frenesi (Recarrega 5–6). Uma criatura que o gnoll possa ver a até 9 metros dele, pode usar sua reação para realizar um ataque corpo-a-corpo se puder ouvir o gnoll e possua o traço Frenesi.

Gnoll Presa de Yeenoghu

Humanoide Médio (gnoll), caótico e mau

Classe de Armadura 14 (gibão de peles)
Pontos de Vida 65 (10d8 + 20)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	13 (+1)

Testes de Resistência Con +4, Sab +2, Car +3
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10
Idiomas Abissal, Gnoll
Nível de Desafio 4 (1.100 XP)

Frenesi. Quando o gnoll reduz uma criatura a 0 pontos de vida com um ataque corpo-a-corpo no seu turno, ele pode realizar uma ação bônus para se mover até metade do seu deslocamento e realizar um ataque de mordida.

Ações

Ataques Múltiplos. O gnoll realiza três ataques: um com sua mordida e dois com suas garras.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura. *Acerto*: 6 (1d6 + 3) de dano perfurante e o alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição CD 12 ou sofrerá 7 (2d6) de dano de veneno.

Garra. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura. *Acerto*: 7 (1d8 + 3) de dano cortante.

Gnomo das Profundezas (Svirfneblin)

Humanoide Pequeno (gnomo), neutro e bom

Classe de Armadura 15 (camisão de malha)
Pontos de Vida 16 (3d6 + 6)
Deslocamento 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	9 (–1)

Perícias Furtividade +4, Investigação +3, Percepção +2
Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 12
Idiomas Gnômico, Terran, Subcomum
Nível de Desafio 1/2 (100 XP)

Camuflagem Rochosa. O gnomo possui vantagem em testes de Destreza (Furtividade) feitos para se esconder em terreno rochoso.

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração do gnomo é Inteligência (CD de resistência de magia 11). Ele pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

À vontade: *dificultar detecção* (pessoal apenas)
1/dia cada: *cegueira/surdez, disfarçar-se, nublar*

Esperteza Gnômica. O gnomo possui vantagem em testes de resistência de Inteligência, Sabedoria e Carisma contra magia.

Ações

Picareta de Guerra. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 6 (1d8 + 2) de dano perfurante.

Dardo Envenenado. *Ataque à Distância com Arma*: +4 para atingir, distância 9/36 m, uma criatura. *Acerto*: 4 (1d4 + 2) de dano perfurante, e o alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição CD 12 ou ficará envenenado por 1 minuto. O alvo pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos turnos dele, terminando o efeito sobre se, caso obtenha sucesso.

Gnomo das Profundezas (Svirfneblin)

Gnomos das profundezas, ou svirfneblin, vivem muito abaixo da superfície do mundo em labirintos tortuosos e cavernas esculpidas. Eles sobrevivem por causa de sua furtividade, esperteza e tenacidade. Sua pele acinzentada permite que eles se mesclem às paredes rochosas ao seu redor. Eles também são surpreendentemente pesados e fortes para seu tamanho. Um adulto comum pesa entre 50 e 60 quilos e mede 90 centímetros de altura.

Um enclave de svirfneblin típico ontem várias centenas de gnomos das profundezas e é altamente fortificado. Túneis secretos levam para o assentamento, e os gnomos das profundezas usam essas rotas de evacuação quando o enclave está sob ataque.

Tarefas Estabelecidas por Gênero. Svirfneblin machos são carecas, enquanto que as fêmeas tem cabelos acinzentados pegajosos. Tradicionalmente, as fêmeas comandam os enclaves enquanto que os machos vasculham os arredores em busca de inimigos e depósitos de pedras preciosas.

Mineradores de Pedras Preciosas. Os svirfneblin valorizam gemas, especialmente os rubis, os quais eles extraem de minas bem profundas no Subterrâneo. A caçada por gemas geralmente os leva a conflitos com observadores, drow, kuo-toa, duergar e devoradores de mentes. De todos os inimigos naturais deles, os que os gnomos das profundezas mais temem e desprezam são os homicidas e adoradores de demônios dos drow.

Amigos da Terra. Os gnomos das profundezas são geralmente encontrados na companhia de criaturas do Plano Elemental da Terra. Alguns svirfneblin podem invocar tais criaturas. Criaturas da terra guardam os assentamentos svirfneblin, especialmente xorns atraídos para servir com a promessa de receberem gemas como alimento.

Goblins

Goblins são humanoides pequenos, egoístas e de coração negro que vivem em cavernas, minas abandonadas, masmorras despojadas e outros ambientes lúgubres. Individualmente fracos, os goblins andam em grandes – às vezes devastadoras – quantidades. Eles anseiam por poder e regularmente abusam de qualquer autoridade que adquiram.

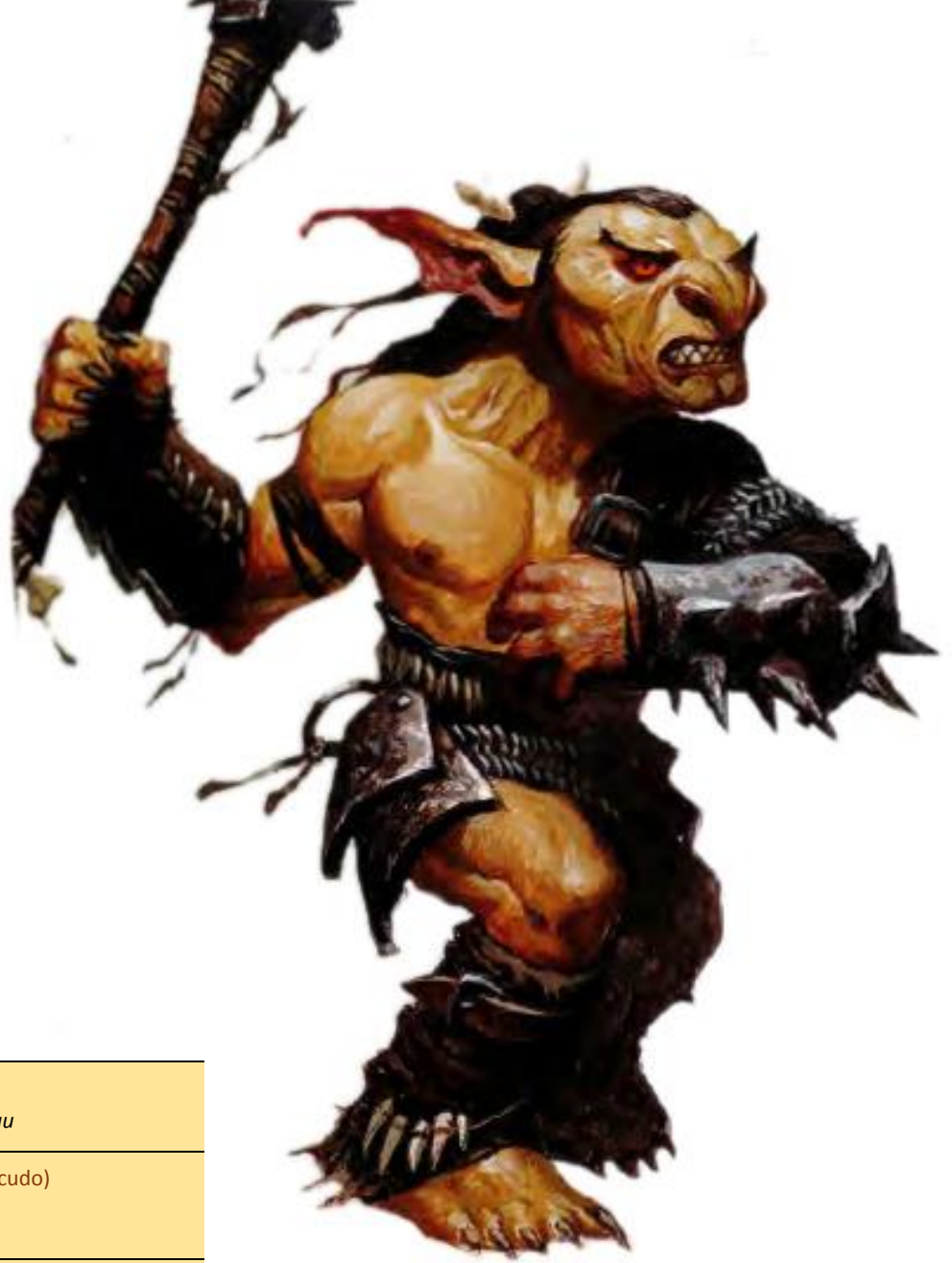
Goblinoides. Os goblins pertencem a uma família de criaturas chamadas goblinoides. Seus primos maiores, hobgoblins e bugbear, gostam de intimidar os goblins até a submissão. Os goblins são preguiçosos e indisciplinados, fazendo deles péssimos servos, trabalhadores ou guardas.

Júbilo Malicioso. Motivados por ganância e malícia, os goblins não conseguem deixar de comemorar as poucas vezes que eles estão no controle. Eles dançam e aprontam alegremente quando a vitória é deles. Depois de terminar seus festejos, os goblins deliciam-se com o tormento de outras criaturas e abraçam todo tipo de maldade.

Líderes e Seguidores. Os goblins são comandados pelos mais fortes e espertos dentre eles. Um chefe goblin pode comandar um único covil, enquanto que um rei ou rainha goblin (que não é nada além de um chefe goblin glorificado) governa centenas de goblins, espalhados por diversos covis para garantir a sobrevivência da tribo. Os chefes goblins são depostos facilmente, e muitas tribos goblin são tomadas por hobgoblins senhores da guerra ou bugbears comandantes.

Covis Desafiadores. Os goblins infestam seus covis com alarmes designados para sinalizar a chegada de intrusos. Esses covis também estão repletos de túneis apertados e tocas que criaturas de tamanho humano não podem adentrar, mas nos quais os goblins podem rastejar com facilidade, permitindo que eles fujam ou deem a volta e surpreendam seus inimigos.

Mascotes Ratos e Lobos de Montaria. Os goblins possuem uma afinidade com ratos e lobos, criando-os para servir como companheiros e montarias, respectivamente. Como ratos, os goblins evitam a luz do sol e dormem no subterrâneo durante o dia. Como lobos, eles caçam em matilhas, que se tornam mais ousadas pela quantidade. Quando caçam das costas de lobos, os goblins usam táticas de atacar e correr.

Adoradores de Maglubiyet. Maglubiyet o Todo Poderoso, o Senhor das Profundezas e da Escuridão, é o grande deus dos goblinoides. Idealizado pela maioria dos goblins como um goblin guerreiro de 3,35 metros de altura com pele negra e com chamas emergindo dos olhos, ele é venerado não por adoração, mas por medo. Os goblins acreditam que quando morrem em batalha, seus espíritos se juntam as fileiras do exército de Magluiyet no plano do Aqueronte. Esse é um "privilégio" que a maioria dos goblins abominam, temendo a tirania eterna do Todo Poderoso mais que a própria morte.

Chefe Goblin

Humanoide Pequeno (goblinoide), neutro e mau

Classe de Armadura 17 (camisão de malha, escudo)
Pontos de Vida 21 (6d6)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	8 (–1)	10 (+0)

Perícias Furtividade +6
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 9
Idiomas Comum, Goblin
Nível de Desafio 1 (200 XP)

Escapada Ágil. O goblin pode realizar a ação de Desengajar ou Esconder-se com uma ação bônus em cada um dos seus turnos.

Ações

Ataques Múltiplos. O goblin realiza dois ataques com sua cimitarra. O segundo ataque tem desvantagem.

Cimitarra. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 5 (1d6 + 2) de dano cortante.

Azagaia. *Ataque Corpo-a-Corpo ou à Distância com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m ou distância 9/36 m, um alvo. *Acerto*: 5 (1d6 + 2) de dano perfurante.

Reações

Redirecionar Ataque. Quando uma criatura que o goblin possa ver o escolhe para atacar, o goblin escolhe outro goblin a até 1,5 metro dele. Os dois goblins trocam de lugar, e o goblin escolhido torna-se o alvo do ataque, no lugar.

Goblin

Humanoide Pequeno (goblinoide), neutro e mau

Classe de Armadura 15 (armadura de couro, escudo)
Pontos de Vida 7 (2d6)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (–1)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	8 (–1)	8 (–1)

Perícias Furtividade +6
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 9
Idiomas Comum, Goblin
Nível de Desafio 1/4 (50 XP)

Escapada Ágil. O goblin pode realizar a ação de Desengajar ou Esconder-se com uma ação bônus em cada um dos seus turnos.

Ações

Cimitarra. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 5 (1d6 + 2) de dano cortante.

Arco Curto. *Ataque à Distância com Arma*: +4 para atingir, distância 24/96 m, um alvo. *Acerto*: 5 (1d6 + 2) de dano perfurante.

GOLENS

Golens são feitos de materiais simples – barro, carne e ossos, ferro ou pedra – mas eles possuem poder e durabilidade surpreendentes. Um golem não possui ambições ou necessidades de sustento, não sentem dor e desconhecem o remorso. Uma força destruidora irrefreável, ele existe para seguir as ordens do seu criador, e protege ou ataque como seu criador denominou.

Para criar um golem, um dos requisitos é um *manual dos golens* (veja o *Guia do Mestre*). As ilustrações e instruções abrangentes no manual detalham o processo de criação de um golem de um tipo em particular.

Espírito Elemental em Forma Material. A construção de um golem começa com a construção do seu corpo, exigindo grande perícia no ofício de escultura, lapidação, forja ou cirurgia. Algumas vezes o criador de um golem é um mestre da arte, mas geralmente o indivíduo que deseja um golem pode designar mestres artesãos para fazer o trabalho.

Após a construção do corpo de barro, carne, ferro ou pedra, o criador do golem infunde-o com um espírito do Plano Elemental da Terra. Essa pequena centelha de vida não possui memória, personalidade ou história. Ela tem apenas o ímpeto simples de se mover e obedecer. Esse processo vincula o espírito ao corpo artificial e o submete à vontade do criador do golem.

Guardiões Eternos. Os golens podem guardar locais sagrados, tumbas e câmaras de tesouro muito tempo depois da morte de seus criadores, continuando a cumprir as tarefas designadas por toda a eternidade enquanto sacodem os danos físicos e ignoram todos, exceto os causados pelas magias mais potentes.

Um golem pode ser criado com um amuleto especial ou outro item que permita que o possuidor do item controle o golem. Assim, os golens cujos criadores estão mortos há muito tempo podem ser aproveitados para servir um novo mestre.

Obediência Cega. Quando seu criador ou possuidor está próximo para comanda-lo, um golem executa suas ordens com perfeição. Se o golem for deixado sem instruções ou estiver incapacitado, ele continua a seguir as últimas ordens da melhor forma possível. Quando não puder cumprir suas ordens, um golem pode reagir violentamente – ou ficar parado e não fazer nada. Um golem que receba ordens conflitantes, às vezes, alterna entre elas.

Um golem não pode pensar ou agir por si mesmo. Apesar de compreender seus comandos perfeitamente, ele não possui entendimento de linguagem além da compreensão, e não pode ser argumentado ou enganado por palavras.

Natureza de Constructo. Um golem não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

GOLEM DE BARRO

Esculpido a partir do barro, esse golem volumoso tem sua cabeça e ombros acima da maioria das criaturas de tamanho humano. Ele tem forma humana, mas suas proporções são diferentes.

Golens de barro geralmente são dotados de propósito divino pelos sacerdotes de muita fé. Porém, o barro é um recipiente muito frágil para a força vital. Se o golem sofrer dano, o espírito elemental vinculado a ele pode se libertar. Tal golem fica fora de controle, esmagando tudo ao seu redor até ser destruído ou totalmente reparado.

GOLEM DE CARNE

Um golem de carne é retalho macabro de partes de corpos humanoides costurados e parafusados em um brutamontes musculoso imbuído com uma força formidável. Seu cérebro é capaz de raciocinar simploriamente, embora seus pensamentos não sejam mais sofisticados que os de uma criança. O tecido muscular do golem responde ao poder da eletricidade, revigorando a criatura com vitalidade e força. Encantamentos poderosos protegem a pele do golem, defletindo magias e praticamente todos os ataques, exceto os das armas mais potentes.

Um golem de carne cambaleia numa postura de articulações rígidas, como se não controlasse seu corpo completamente. Sua carne morta não é o recipiente ideal para um espírito elemental, que por vezes urra incoerentemente para desabafar sua indignação. Se o espírito se libertar da vontade do criador, o golem fica furioso até ser acalmado, ou até sua carcaça de carne ser destruída ou completamente curada.

GOLEM DE FERRO

O mais poderoso dos golens, o golem de ferro é um gigante maciço feito de metal pesado. O formato de um golem de ferro pode ser trabalhado em qualquer forma, apesar da maioria ser construído para se parecer com uma armadura gigante. Seus punhos podem destruir criaturas com um único golpe, e seus passos pesados tremem o chão abaixo dos seus pés. Os golens de ferro empunham lâminas enormes para estender seu alcance, e todos podem expelir nuvens de veneno mortíferas.

O corpo de um golem de ferro é pintado com tinturas e misturas raras. Enquanto os outros golens possuem fraquezas inerentes aos materiais ou ao poder dos espíritos elementais presos dentro deles, os golens de ferro foram feitos para serem quase indestrutíveis. Seus corpos de ferro aprisionam os espíritos que os guiam, e são suscetíveis apenas a armas imbuídas com magia ou com a força do adamante.

GOLEM DE PEDRA

Os golens de pedra mostram grande variedade em forma e constituição, cortados e esculpidos em pedra para se parecerem com altas estátuas impressionantes. Apesar da maioria possuir traços humanoides, os golens de pedra podem ser esculpidos em qualquer formato que o escultor puder imaginar. Golens de pedra antigos encontrados em tumbas lacradas ou ao lado de portões de cidades perdidas, algumas vezes tem o formato de bestas gigantes.

Como outros golens, os golens de pedra são praticamente impenetráveis por magias ou armas comuns. As criaturas que lutam com um golem de pedra podem sentir o fluxo do tempo ser retardado ao seu redor, quase como se fossem eles próprios feitos de pedra.

Golem de Barro

Constructo Grande, imparcial

Classe de Armadura 14 (armadura natural)
Pontos de Vida 133 (14d10 + 56)
Deslocamento 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	9 (–1)	18 (+4)	3 (–4)	8 (–1)	1 (–5)

Imunidade a Dano ácido, psíquico, veneno; concussão, cortante e perfurante de armas não-mágicas que não sejam de adamante
Imunidade a Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exausto, paralisado, petrificado
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 9
Idiomas compreende os idiomas do seu criador, mas não pode falar
Nível de Desafio 9 (5.000 XP)

Absorção de Ácido. Sempre que o golem for alvo de dano de ácido, ele não sofre qualquer dano e, ao invés disso, recupera uma quantidade de pontos de vida igual ao dano de ácido causado.

Arma Mágica. Os ataques de armas do golem são mágicos.

Forma Imutável. O golem é imune a qualquer magia ou efeito que poderia alterar sua forma.

Fúria. Sempre que o golem começar um turno com 60 pontos de vida ou menos, role um d6. Num resultado 6, o golem entra em fúria. Em cada um dos seus turnos enquanto estiver em fúria, o golem ataca a criatura mais próxima que ele possa ver. Se não houver uma criatura próxima o bastante para se mover e atacar, o golem atacará um objeto, de preferência um objeto menor que ele. Quando o golem entrar em fúria, ele continuará assim até ser destruído ou recuperar todos os seus pontos de vida.

Resistência à Magia. O golem possui vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Ataques Múltiplos. O golem realiza dois ataques de pancada.

Pancada. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +8 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 16 (2d10 + 5) de dano de concussão. Se o alvo for uma criatura, ele deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição CD 15 ou terá seu máximo de pontos de vida reduzido por um valor igual ao dano sofrido. O alvo morre se caso esse ataque reduza seu máximo de pontos de vida a 0. A redução dura até ser removida pela *magia restauração* maior ou outra mágica.

Velocidade (Recarrega 5–6). Até o final do seu próximo turno, o golem magicamente recebe +2 de bônus na CA, tem vantagem em testes de resistência de Destreza e pode usar seu ataque de pancada com uma ação bônus.

Golem de Carne

Constructo Médio, neutro

Classe de Armadura 9
Pontos de Vida 93 (11d8 + 44)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	9 (–1)	18 (+4)	6 (–2)	10 (+0)	5 (–3)

Imunidade a Dano elétrico, veneno; concussão, cortante e perfurante de armas não-mágicas que não sejam de adamante
Imunidade a Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exausto, paralisado, petrificado
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10
Idiomas compreende os idiomas do seu criador, mas não pode falar
Nível de Desafio 5 (1.800 XP)

Absorção de Eletricidade. Sempre que o golem for alvo de dano elétrico, ele não sofre qualquer dano e, ao invés disso, recupera uma quantidade de pontos de vida igual ao dano elétrico causado.

Arma Mágica. Os ataques de armas do golem são mágicos.

Aversão a Fogo. Se o golem sofrer dano de fogo, ele terá desvantagem nas jogadas de ataque e testes de habilidade até o final do seu próximo turno.

Forma Imutável. O golem é imune a qualquer magia ou efeito que poderia alterar sua forma.

Fúria. Sempre que o golem começar um turno com 40 pontos de vida ou menos, role um d6. Num resultado 6, o golem entra em fúria. Em cada um dos seus turnos enquanto estiver em fúria, o golem ataca a criatura mais próxima que ele possa ver. Se não houver uma criatura próxima o bastante para se mover e atacar, o golem atacará um objeto, de preferência um objeto menor que ele. Quando o golem entrar em fúria, ele continuará assim até ser destruído ou recuperar todos os seus pontos de vida.

O criador do golem, se estiver a até 18 metros do golem enfurecido, pode tentar acalma-lo falando firmemente e persuasivamente. O golem deve ser capaz de ouvir o criador, que deve usar uma ação para realizar um teste de Carisma (Persuasão) CD 15. Caso sofra dano enquanto ainda esteja com 40 pontos de vida ou menos, o golem pode entrar em fúria novamente.

Resistência à Magia. O golem possui vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Ataques Múltiplos. O golem realiza dois ataques de pancada.

Pancada. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +7 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 13 (2d8 + 4) de dano de concussão.

Golem de Ferro

Constructo Grande, imparcial

Classe de Armadura 20 (armadura natural)
Pontos de Vida 210 (20d10 + 100)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
24 (+7)	9 (–1)	20 (+5)	3 (–4)	11 (+0)	1 (–5)

Imunidade a Dano fogo, psíquico, veneno; concussão, cortante e perfurante de armas não-mágicas que não sejam de adamante
Imunidade a Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exausto, paralisado, petrificado
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10
Idiomas compreende os idiomas do seu criador, mas não pode falar
Nível de Desafio 16 (15.000 XP)

Absorção de Fogo. Sempre que o golem for alvo de dano de fogo, ele não sofre qualquer dano e, ao invés disso, recupera uma quantidade de pontos de vida igual ao dano de fogo causado.

Arma Mágica. Os ataques de armas do golem são mágicos.

Forma Imutável. O golem é imune a qualquer magia ou efeito que poderia alterar sua forma.

Resistência à Magia. O golem possui vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Ataques Múltiplos. O golem realiza dois ataques corpo-a-corpo.

Pancada. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +13 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 20 (3d8 + 7) de dano de concussão.

Espada. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +13 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 23 (3d10 + 7) de dano cortante.

Sopro Venenoso (Recarrega 6). O golem expele gás venenoso num cone de 4,5 metros. Cada criatura na área deve realizar um teste de resistência de Constituição CD 19, sofrendo 45 (10d8) de dano de veneno se falhar na resistência, ou metade desse dano caso obtenha sucesso.

Golem de Pedra

Constructo Grande, imparcial

Classe de Armadura 17 (armadura natural)
Pontos de Vida 178 (17d10 + 85)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	9 (–1)	20 (+5)	3 (–4)	11 (+0)	1 (–5)

Imunidade a Dano psíquico, veneno; concussão, cortante e perfurante de armas não-mágicas que não sejam de adamante
Imunidade a Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exausto, paralisado, petrificado
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10
Idiomas compreende os idiomas do seu criador, mas não pode falar
Nível de Desafio 10 (5.900 XP)

Arma Mágica. Os ataques de armas do golem são mágicos.

Forma Imutável. O golem é imune a qualquer magia ou efeito que poderia alterar sua forma.

Resistência à Magia. O golem possui vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Ataques Múltiplos. O golem realiza dois ataques de pancada.

Pancada. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +10 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 19 (3d8 + 6) de dano de concussão.

Lentidão (Recarrega 5–6). O golem afeta uma ou mais criaturas que ele possa ver a até 3 metros dele. Cada alvo deve realizar um teste de resistência de Sabedoria CD 17 contra essa magia. Se falhar na resistência, um alvo não poderá usar reações, seu deslocamento é reduzido à metade e ele não pode realizar mais de um ataque por turno. Além disso, o alvo só pode realizar uma ação ou uma ação bônus num turno, mas não ambas. Esse efeito dura por 1 minuto. Um alvo pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos turnos dele, terminando o efeito sobre si com um sucesso.

Gorgon

Monstruosidade Grande, imparcial

Classe de Armadura 19 (armadura natural)
Pontos de Vida 114 (12d10 + 48)
Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	11 (+0)	18 (+4)	2 (–4)	12 (+1)	7 (–2)

Perícias Percepção +4
Imunidade a Condição petrificado
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 14
Idiomas –
Nível de Desafio 5 (1.800 XP)

Investida Atropeladora. Se o gorgon se mover, pelo menos, 6 metros em linha reta até uma criatura e então atingi-la com um ataque de chifre no mesmo turno, o alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Força CD 16, ou cairá no chão. Se o alvo for derrubado, o gorgon pode realizar um ataque com seus cascos contra ele, com uma ação bônus.

Ações

Chifre. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +8 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 18 (2d12 + 5) de dano perfurante.

Cascos. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +8 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 16 (2d10 + 5) de dano de concussão.

Sopro Petrificante (Recarrega 5–6). O gorgon expele gás petrificante num cone de 3 metros. Cada criatura na área deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição CD 13. Se fracassar na resistência, um alvo começa a virar pedra e fica impedido. O alvo impedido deve repetir o teste de resistência no final do próximo turno dele. Se obtiver sucesso, o efeito acaba sobre ele. Se fracassar, o alvo fica petrificado até ser liberto pela magia *restauração maior* ou outra mágica.

Gorgon

Poucas criaturas que encontraram um gorgon viveram para contar. O corpo dele é coberto por placas de ferro e suas narinas fumegam um vapor esverdeado.

Estrutura Horripilante. As placas de ferro de um gorgon variam desde o preto-aço até o prata reluzente, mas essa armadura natural não interfere em seus movimentos ou mobilidade de forma alguma. O óleo do seu corpo lubrifica sua armadura. Um gorgon doente ou inativo acumula ferrugem como se fosse fungo ou sarna. Quando um gorgon enferrujado se move, suas placas rangem quando se esfregam.

Predador Monstruoso. Quando um gorgon avista uma presa em potencial, ele investe fazendo um barulho medonho de metal contra metal. Quando o gorgon atinge, ele pulveriza o adversário e arremessa-o, então atropela-o até a morte com seus cascos cruéis. Cercado por muitos adversários, o gorgon exala seu vapor mortal para eliminar as criaturas que ele toca ao transforma-las em pedra. Quando se enfurece, ele esmaga suas presas petrificadas até os escombros e usa seus poderosos dentes para triturar a pedra até o pó que lhe provê nutrientes. O entrecruzamento de trilhas pisoteadas e árvores derrubadas que rodeiam o covil de um gorgon, é coberto pelos fragmentos dos oponentes despedaçados que o gorgon não devorou.

Grell

Um grell lembra um cérebro bulboso flutuante com um grande bico afiado. Seus dez longos tentáculos são feitos de centenas de músculos anelares cobertos por um couro fibroso. Espinhos afiados envolvem a ponta de cada tentáculo e injetam veneno paralisante. O grell pode retrair parcialmente os espinhos nos seus tentáculos para agarrar ou manipular objetos que ele não deseje perfurar ou rasgar.

Os grells não possuem olhos e flutuam por meio de um tipo de levitação. Eles possuem uma audição aguçada, e sua pele é sensível às vibrações e campos elétricos permitindo que eles detectem a presença de criaturas e objetos em suas imediações. A habilidade da criatura de manipular a eletricidade para sentir e se mover, também permite que ela absorva eletricidade sem se ferir.

Apesar de ser solitário por natureza, alguns grells se reúnem em pequenos grupos chamados conluios.

Emboscadores Flutuantes. Um grell prefere emboscar criaturas solitárias ou retardatários, planando silenciosamente próximo do teto de uma passagem ou caverna até que um alvo adequado passa por baixo, quando ele desce rapidamente e envolve a presa com seus tentáculos. Depois ele flutua para o seu covil com a criatura paralisada em sua posse.

Alienígenas Devoradores. Os grells são predadores alienígenas que agrupam as outras criaturas em três categorias: comestíveis, não-comestíveis e Grandes Devoradores (as raras criaturas que podem caçar um grell). Os grells não sentem remorso em atacar as criaturas que eles classifiquem como comestíveis, incluindo humanoides. Eles tendem a evitar criaturas maiores que eles tenham pouca esperança em carregar.

Um grell, certas vezes, irá permitir que aventureiros entrem em guerra com outros monstros que habitem os complexos de masmorras que eles chamam de lar, ficando fora do caminho dos aventureiros enquanto eles dão cabo de ameaças maiores, esperando o momento certo de atacar.

Grell

Aberração Média, neutro e mau

Classe de Armadura 12
Pontos de Vida 55 (10d8 + 10)
Deslocamento 3 m, voo 9 m (planar)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	12 (+1)	11 (+0)	9 (–1)

Perícias Furtividade +6, Percepção +4
Imunidade a Dano elétrico
Imunidade a Condição caído, cego
Sentidos percepção às cegas 18 m (cego além desse raio), Percepção passiva 14
Idiomas Grell
Nível de Desafio 3 (700 XP)

Ações

Ataques Múltiplos. O grell realiza dois ataques: um com seus tentáculos e um com seu bico.

Tentáculos. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 3 m, uma criatura. *Acerto*: 7 (1d10 + 2) de dano perfurante e o alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição CD 11 ou ficará envenenado por 1 minuto. O alvo envenenado fica paralisado e pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos turnos dele, terminando o efeito com um sucesso.

O alvo também fica agarrado (CD 15 para escapar). Se o alvo for Médio ou menor, ele também fica impedido enquanto o agarrão durar. Enquanto estiver agarrando um alvo, o grell tem vantagem nas jogadas de ataque contra ele e não pode usar esse ataque contra outros alvos. Quando o grell se mover, qualquer alvo Médio ou pequeno que ele esteja agarrando, se move com ele.

Bico. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura. *Acerto*: 7 (2d4 + 2) de dano perfurante.

Grick
Monstruosidade Média, neutro

Classe de Armadura 14 (armadura natural)
Pontos de Vida 27 (6d8)
Deslocamento 9 m, escalada 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	3 (–4)	14 (+2)	5 (–3)

Resistência a Dano concussão, cortante e perfurante de armas não-mágicas
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 12
Idiomas –
Nível de Desafio 2 (450 XP)

Camuflagem Rochosa. O grick possui vantagem em testes de Destreza (Furtividade) feitos para se esconder em terreno rochoso.

Ações

Ataques Múltiplos. O grick realiza um ataque com seus tentáculos. Se o ataque atingir, ele pode fazer um ataque de bico contra o mesmo alvo.

Tentáculos. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 9 (2d6 + 2) de dano cortante.

Bico. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 5 (1d6 + 2) de dano perfurante.

Grick Alfa
Monstruosidade Grande, neutro

Classe de Armadura 18 (armadura natural)
Pontos de Vida 75 (10d10 + 20)
Deslocamento 9 m, escalada 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	16 (+3)	15 (+2)	4 (–4)	14 (+2)	9 (–1)

Resistência a Dano concussão, cortante e perfurante de armas não-mágicas
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 12
Idiomas –
Nível de Desafio 7 (2.900 XP)

Camuflagem Rochosa. O grick possui vantagem em testes de Destreza (Furtividade) feitos para se esconder em terreno rochoso.

Ações

Ataques Múltiplos. O grick realiza dois ataques: um com sua cauda e um com seus tentáculos. Se o ataque atingir, ele pode fazer um ataque de bico contra o mesmo alvo.

Cauda. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +7 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 11 (2d6 + 4) de dano de concussão.

Tentáculos. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +7 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 22 (4d8 + 4) de dano cortante.

Bico. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +7 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 13 (2d8 + 4) de dano perfurante.

Grick

O grick é uma criatura em forma de verme que aguarda furtivamente, mesclando-se as rocas das cavernas e grutas que eles assombram. Apenas quando a presa se aproxima ele ataca por trás, seus quatro tentáculos farpados se desenrolam para revelar seu enorme bico faminto.

Predadores Passivos. Os gricks raramente caçam. Ao invés disso, eles arrastam seus corpos borrachudos para lugares onde criaturas passem regularmente, espreitando fora da vista em meio aos escombros e detritos rochosos, se espremendo em tocas, buracos ou fendas, escalando parapeitos ou se enrolando em volta de estalactites para cair sobre presas desatentas. Um grick devora virtualmente qualquer coisa que se mova, exceto outros gricks. Ele ataca a presa mais próxima, agarrando uma criatura caída com seus tentáculos e arrastando-a para devora-la em paz.

Emboscadores Errantes. Os gricks permanecem em uma área até que todo o estoque de alimento diminua, geralmente porque criaturas racionais tornam-se cientes da presença deles e planejam rotas alternativas em torno de seus covis. Quando as presas são escassas no Subterrâneo, os gricks se aventuram na superfície para caçar no ambiente selvagem, espreitando nas árvores ou nos parapeitos de encostas. Um bando de gricks geralmente é liderado por um único alfa enorme e bem alimentado em torno do qual os outros se reúnem.

Espólios da Chacina. Com o tempo, os covis dos grick acumulam posses largadas de pesas inteligentes, e guias experientes sabem observar esses sinais indicadores. Exploradores do Subterrâneo, às vezes, bloqueiam as rotas que levam a um covil de um grick para deixá-los morrer de fome, então coletam os bens das criaturas tolas que eles vitimaram.

Grifo

Monstruosidade Grande, imparcial

Classe de Armadura 12
Pontos de Vida 59 (7d10 + 21)
Deslocamento 9 m, voo 24 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	2 (–4)	13 (+1)	8 (–1)

Perícias Percepção +5
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 15
Idiomas –
Nível de Desafio 2 (450 XP)

Visão Aguçada. O grifo tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados à visão.

Ações

Ataques Múltiplos. O grifo realiza dois ataques: um com seu bico e um com suas garras.

Bico. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 8 (1d8 + 4) de dano perfurante.

Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 11 (2d6 + 4) de dano cortante.

Grifo

Os grifos são carnívoros aviários ferozes com musculosos corpos de leões e a cabeça, patas dianteiras e asas de águias. Quando atacam, os grifos são tão rápidos e mortais quanto as águias, mesmo quanto golpeiam com a selvageria, força e graça de um leão.

Devoradores de Cavalos. Os grifos caçam em pequenos bandos, voando alto sobre as planícies e florestas próximos das encostas rochosas onde ficam seus ninhos. Animais de rebanho e cavalos são as presas que anseiam acima de todas as outras, apesar deles também caçarem e matarem hipogrifos. Quando avista cavalos, um grifo guincha para alertar seus companheiros de bando, que descem rapidamente em direção a presa.

Esses cavalos de montaria ou de rebanho apavorados com o grito estridente do grifo, preparam-se para a luta sangrenta que inevitavelmente acontecerá. Um grifo ignora o cavaleiro de um cavalo quando possível, e um cavaleiro que abandone sua montaria ou um pastor que libere um ou dois cavalos, pode escapar ileso enquanto o grifo ataca sua presa escolhida. Cavaleiros que tentem proteger seus cavalos atraem toda a fúria de um grifo atacante.

Habitantes do Céu. Os grifos fazem seus ninhos em altas encostas rochosas, construindo-os com gravetos, folhas e os ossos de suas presas. Uma vez que tenham estabelecido seu território, os grifos permanecem na área até que todo o estoque de alimento seja exaurido.

Agressivos e territorialistas, os grifos se engajam em combates aéreos brutais para defender seus ninhos, rasgando e retalhando as asas de intrusos voadores para envia-los numa espiral da morte até o solo. As criaturas que escalarem até o covil de um grifo são arrancados do penhasco e devorados, ou são derrubados das alturas para caírem em direção a morte.

Montarias Treinadas. Um grifo criado desde o ovo, pode ser treinado para servir como montaria. Porém, esse treinamento pode requerer muito tempo, gastos (a maior parte com a alimentação pesada da criatura) e ser perigoso. Treinadores experientes acostumados com a ferocidade lendária dos grifos são praticamente os únicos capazes de criar essas criaturas em segurança.

Uma vez treinado, um grifo é uma montaria feroz e leal. Ele se vincula a um mestre por toda vida, voando para a morte para proteger seu cavaleiro. Um grifo de montaria mantem seu apetite voraz por carne de cavalo, e um mestre sensato garantirá que um grifo esteja satisfeito com outras presas enquanto passa por terras civilizadas.

Grimlock

Os degenerados grimlocks subterrâneos já foram humanos, mas sua adoração pelos devoradores de mentes, ao longo de gerações no Subterrâneo, os transformou em monstros canibais cegos muito tempo atrás.

Cultistas Aviltados. O império dos devoradores de mentes havia se espalhado por muitos mundos, escravizando incontáveis raças. Dentre essas, estavam culturas humanas cujos alto sacerdotes foram subvertidos pelos devoradores de mentes através de seus poderes insidiosos de controle de mente. Esses líderes gradualmente direcionaram a fé de seus seguidores para os ilitides, os quais eles veneram como divindades blasfemas.

Com o tempo, os rituais desses humanos escravizados criaram cultistas canibais fervorosos que consideram os ilitides comedores de cérebro como um santíssimo sacramento. Os ilitides comandaram seus adoradores a abduzir outras criaturas racionais para serem sacrificadas. Após o cérebro da vítima ser consumido, os devoradores de mentes dão o corpo sem vida para seus cultistas.

Caçadores Cegos. Quando o governo dos devoradores de mentes ruiu, seus cultistas enfrentaram guerras constantes contra os inimigos deles, as mesmas criaturas que haviam sido suas vítimas. Os cultos fugiram para os domínios do Subterrâneo dos seus deuses ilitides. Por gerações em seus reinos obscuros, os cultistas aprenderam a utilizar seus outros sentidos para sobreviver. Com o tempo, seus olhos atrofiaram e se fecharam, deixando para trás orbitas oculares cobertas.

Os ouvidos de um grimlock captam a mais leve passada ou sussurro que ecoe pelas passagens rochosas. Ele pode falar em tons muito baixos para a maioria dos outros humanoides ouvirem. O cheiro de suor, carne e sangue desperta seu apetite, e ele pode rastrear tais cheiros como um cão de caça. Para aprimorar seus sentidos, os grimlocks deixam rastros de sangue, pilhas de esterco ou as vísceras de vítimas mortas em locais distantes de seus covis. Quando intrusos passam por essas áreas, eles carregam o cheiro imundo consigo, deixando os grimlocks cientes de sua aproximação.

Para a maioria das criaturas, a cegueira é um enorme obstáculo. Para um grimlock, com seus outros sentidos apurados, a cegueira é uma bênção. Um grimlock não é enganado por ilusões visuais ou percepções equivocadas. Ele é implacável enquanto caça sua presa.

Guerra Infindável. Os grimlocks continuam a venerar os devoradores de mentes, servindo-os sempre que podem. Os grimlocks também recordam da guerra que os levou aos subterrâneos. Para eles, essa guerra nunca acabou. Eles continuam a retornar a superfície do mundo para abduzir prisioneiros para seus mestres ilitides.

Grimlock

Humanoide Médio (grimlock), neutro e mau

Classe de Armadura 11
Pontos de Vida 11 (2d8 + 2)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	9 (–1)	8 (–1)	6 (–2)

Perícias Atletismo +5, Furtividade +3, Percepção +3
Imunidade a Condição cego
Sentidos percepção às cegas 9 m ou 3 m quando estiver surdo (cego além desse raio), Percepção passiva 13
Idiomas Subcomum
Nível de Desafio 1/4 (50 XP)

Sentido Cego. O grimlock não pode usar sua percepção às cegas enquanto estiver surdo ou incapaz de cheirar.

Audição e Olfato Aguçados. O grimlock tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados à audição e ao olfato.

Camuflagem Rochosa. O grimlock possui vantagem em testes de Destreza (Furtividade) feitos para se esconder em terreno rochoso.

Ações

Clava de Osso com Cravos. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 5 (1d4 + 3) de dano de concussão mais 2 (1d4) de dano perfurante.

Guardião do Escudo

Magos e outros conjuradores criam os guardiões do escudo para proteção. Um guardião do escudo permanece ao lado do seu mestre, absorvendo danos para manter seu mestre vivo o máximo de tempo possível.

Amuleto do Mestre. Cada guardião do escudo possui um amuleto magicamente ligado a ele. Um guardião do escudo pode ter apenas um amuleto correspondente, e se esse amuleto for destruído, o guardião do escudo fica incapacitado até que um amuleto substituto seja criado. Um amuleto de um guardião do escudo pode ser alvo de ataques diretos se não estiver sendo usado ou carregado. Ele tem CA 10, 10 pontos de vida e imunidade a dano psíquico e de veneno. Construir um amuleto requer 1 semana e custa 1.000 po em componentes.

O único foco de um guardião do escudo é o de proteger o usuário do amuleto. O usuário do amuleto pode comandar o guardião a atacar seus inimigos ou a defende-lo de ataques. Se um ataque ameaçar ferir o usuário, o constructo pode, magicamente, absorver o golpe com seu próprio corpo, mesmo à distância.

Um conjurador pode armazenar uma única magia dentro do guardião do escudo, que pode depois conjurar a magia ao comando ou em condições especificas. Às vezes um mago pode ser rendido por seus inimigos, apenas para surpreende-los quando seu guardião do escudo libera um potente poder mágico.

Tesouro Magnifico. Graças a posse de um guardião do escudo poder ser transferida ao se entregar o amuleto correspondente para outra criatura, alguns magos coletam somas exorbitantes de príncipes, nobre e senhores do crime para criar guardiões do escudo para eles. Ao mesmo tempo, um guardião do escudo torna-se uma grande recompensa para qualquer um que elimine seu mestre e adquira seu amuleto.

Natureza de Constructo. Um guardião do escudo não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

Guardião do Escudo

Constructo Grande, imparcial

Classe de Armadura 17 (armadura natural)
Pontos de Vida 142 (15d10 + 60)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	8 (–1)	18 (+4)	7 (–2)	10 (+0)	3 (–4)

Imunidade a Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exausto, paralisado
Sentidos percepção às cegas 3 m, visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10
Idiomas compreende os comandos dados em qualquer idioma, mas não pode falar
Nível de Desafio 7 (2.900 XP)

Armazenar Magia. Um conjurador que utilize o amuleto do guardião do escudo pode fazer com que o guardião armazene uma magia de 4° nível ou inferior. Para tanto, o usuário deve conjurar a magia no guardião. A magia não surte efeito, mas é armazenada dentro do guardião. Quando for comandado pelo usuário a fazê-lo ou quando uma situação que estava predefinida pelo conjurador acontecer, o guardião conjura a magia armazenada com quaisquer parâmetros definidos pelo conjurador original, sem necessidade de componentes. Quando a magia é conjurada ou quando uma nova magia é armazenada, qualquer magia anteriormente armazenada é perdida.

Regeneração. O guardião recupera 10 pontos de vida no início de cada um dos seus turnos se tiver pelo menos 1 ponto de vida.

Vinculo. O guardião é magicamente vinculado a um amuleto. Enquanto o guardião e o amuleto estiverem no mesmo plano de existência, o usuário do amuleto pode telepaticamente convocar o guardião para se viajar até ele, e o guardião sabe a distância e direção do amuleto. Se o guardião estiver a até 18 metros do usuário do amuleto, metade de qualquer dano que o usuário sofrer (arredondado para cima) é transferido para o guardião.

Ações

Ataques Múltiplos. O guardião realiza dois ataques de punho.

Punho. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +7 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 11 (2d6 + 4) de dano de concussão.

Reações

Escudo. Quando uma criatura realizar um ataque contra o usuário do amuleto do guardião, o guardião concede +2 de bônus a CA do usuário se estiver a até 1,5 metro do usuário.

Harpia

Se satisfazendo com o sofrimento e morte, a sádica harpia está sempre caçando presas. Sua doce canção já atraiu incontáveis aventureiros para a morte, trazendo-os para perto da harpia para serem mortos e devorados.

Uma harpia combina o corpo, pernas e asas de um abutre com o dorso, braços e cabeça de uma humana. Suas garras assustadoras e clavas de osso tornam-na uma ameaça formidável em combate, e seus olhos refletem a maldade absoluta de sua alma.

Maldição Divina. Muito tempo atrás, uma elfa que vagava por uma floresta ouviu um canto de pássaro tão puro e saudável que ela foi às lágrimas. Seguindo a música, ela chegou a uma clareira onde encontrou um belo e jovem elfo que também havia feito uma pausa para ouvir o canto do pássaro. Esse era Fenmarel Mestarine, um deus elfo recluso. Sua presença divina levou o coração dela quando ele partiu, desaparecendo entre as árvores como se nunca estivesse ali.

Apesar da elfa ter procurado pela floresta e chamado pelo estranho, ela não encontrou qualquer sinal de sua passagem. Levada ao desespero pela saudade, ela implorou aos deuses por ajuda. Aerdrie Faenya, a deusa élfica do céu, ouviu a súplica da elfa e decidiu ajuda-la. Ela apareceu como o pássaro cuja canção havia fascinado o deus proscrito, então ensinou a canção de beleza e sedução para a elfa.

Quando o canto dela falhou em atrair Fenmarel Mestarine para seu lado, a elfa amaldiçoou os deuses, invocando um terrível poder e transformando-a na primeira harpia. A magia da maldição fez efeito tanto no espírito da elfa quanto em seu corpo, tornando os desejos por amor em fome por carne, mesmo quando sua bela canção continua a atrair as criaturas para o seu abraço mortal.

Canção da Harpia. Ouvir a canção de uma harpia é como ouvir uma música mais bela que qualquer outra coisa no mundo. Um viajante que sucumba ao efeito fascinante do canto é compelido a ir em direção da sua fonte. Uma harpia, às vezes, enfeitiça suas vítimas antes de atacar, mas o uso mais eficiente de sua canção é atrair suas presas para penhascos, para poços de areia movediça ou abismos mortais. As criaturas presas ou incapacitadas tornam-se alvos fáceis para a ira da harpia.

Covardes Sádicas. As harpias assombram falésias costeiras e outros locais perigosos para criaturas não-voadoras. As harpias não tem qualquer interesse em uma luta justa, e elas nunca atacam sem que tenham uma vantagem clara. Se uma luta se voltar contra elas, elas não tem a capacidade de se adaptar e irão fugir famintas ao invés de arriscar um combate direto.

Quando atacam, as harpias brincam com a comida, deliciando-se com a "música" que suas vítimas fazem quando gritam. Uma harpia leva tempo para desmembrar um adversário indefeso e pode passar dias torturando uma vítima antes do fim misericordioso.

Coletoras Horripilantes. As harpias pegam bugigangas brilhantes, objetos de valor e outros troféus de suas vítimas, às vezes, lutando umas com as outras pelo direito de pegar os prêmios escolhidos. Quando nenhum objeto de valor for encontrado, uma harpia pegará cabelo, ossos ou partes do corpo para fazer seu ninho. O covil de uma harpia geralmente fica escondido em ruínas remotas, onde os aventureiros podem descobrir tesouros valiosos e mágica escondida sob pilhas nojentas de vísceras.

Harpia

Monstruosidade Média, caótico e mau

Classe de Armadura 11
Pontos de Vida 38 (7d8 + 7)
Deslocamento 6 m, voo 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	7 (–2)	10 (+0)	13 (+1)

Sentidos Percepção passiva 10
Idiomas Comum
Nível de Desafio 1 (200 XP)

Ações

Ataques Múltiplos. A harpia realiza dois ataques: um com suas garras e um com sua clava.

Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +3 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 6 (2d4 + 1) de dano cortante.

Clava. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +3 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 3 (1d4 + 1) de dano de concussão.

Canção Sedutora. A harpia canta uma melodia mágica. Cada humanoide e gigante a até 90 metros dela que puder ouvir a canção, deve ser bem sucedido num teste de resistência de Sabedoria CD 11 ou ficará enfeitiçado até a canção terminar. A harpia deve usar uma ação bônus no turno dela para continuar a cantar. Ela pode parar de cantar a qualquer momento. A canção termina se a harpia for incapacitada.

Enquanto estiver enfeitiçado pela harpia, um alvo está incapacitado e ignora a canção de outras harpias. Se o alvo enfeitiçado estiver a mais de 1,5 metro da harpia, ele irá realizar uma ação de Disparada para se mover para próximo da harpia pela rota mais direta. Ele não evita ataques de oportunidade, mas antes de se mover para terreno prejudicial, como lava ou um fosso, e a qualquer momento que sofra dano de outra fonte diferente da harpia, um alvo pode repetir o teste de resistência. Uma criatura também pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos turnos dele. Se o teste de resistência de uma criatura for bem sucedido, o efeito termina sobre ela.

Um alvo que seja bem sucedido na resistência fica imune a canção dessa harpia pelas próximas 24 horas.

HIDRA

A hidra é um horror reptiliano com um corpo crocodiliano e múltiplas cabeças com longos pescoços de serpente. Apesar de suas cabeças poderem ser decepadas, a hidra magicamente regenera-as em um curto tempo. Uma espécie típica tem cinco cabeças.

Na aurora do tempo, Tiamat, a Rainha dos Dragões Malignos, matou um deus dragão rival chamado Lernaea e lançou seu sangue pelo multiverso. Cada gota que caiu no mundo deu origem a uma hidra de múltiplas cabeças consumida por uma fome tão grande quanto o ódio do deus morto. Grandes campeões ficaram conhecidos por testar sua coragem contra essas criaturas terríveis.

Fome Eterna. Como um monstro voraz e esfomeado, uma hidra despedaça e dilacera suas presas em um frenesi faminto. Quando uma hidra tiver acabado com toda a comida de um território e rechaçado qualquer criatura esperta o suficiente para evita-la, ela parte para buscar seu almoço em outro lugar. A fome de uma hidra é tão grande que se ela não puder se alimentar, ela se virará contra si mesma, e suas cabeças atacarão umas às outras enquanto a criatura se devora viva.

Moradoras de Água Resistentes. As hidras são nadadoras naturais, vivendo em rios, em beira de lagos, em águas rasas oceânicas e em pântanos húmidos. Uma hidra raramente precisa se abrigar contra os elementos, por isso ela normalmente não possui um covil. Apenas em climas mais frios as hidras buscam a proteção de cavernas e ruínas para abriga-las.

Quando uma hidra dorme, pelo menos uma de suas cabeças permanece acordada e alerta, tornando a criatura difícil de ser surpreendida.

HIDRA

Monstruosidade Enorme, imparcial

Classe de Armadura 15 (armadura natural)
Pontos de Vida 172 (15d12 + 75)
Deslocamento 9 m, natação 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	12 (+1)	20 (+5)	2 (–4)	10 (+0)	7 (–2)

Perícias Percepção +6
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 16
Idiomas –
Nível de Desafio 8 (3.900 XP)

Cabeças Reativas. Para cada cabeça que a hidra possua acima de uma, ela tem uma reação extra que pode ser usada apenas para ataques de oportunidade.

Múltiplas Cabeças. A hidra possui cinco cabeças. Enquanto ela possuir mais de uma cabeça, ela terá vantagem em testes de resistência para não ser amedrontada, atordoada, cegada, enfeitiçada, ensurdecida e inconsciente.

Sempre que a hidra sofrer 25 ou mais dano em um único turno, uma de suas cabeças morre. Se todas as suas cabeças morrerem, a hidra morre.

No final de cada um dos turnos dela, duas cabeças crescem para cada cabeça dela que tenha morrido no turno anterior, a não ser que ela tenha sofrido dano de fogo desde o último turno dela. A hidra recupera 10 pontos de vida para cada cabeça que crescer dessa forma.

Prender a Respiração. A hidra pode prender sua respiração por 1 hora.

Vigilante. Enquanto a hidra dorme, pelo menos uma de suas cabeças permanece acordada.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O hidra realiza uma quantidade de ataques de mordida igual à quantidade de cabeças que ela possua.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +8 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 10 (1d10 + 5) de dano perfurante.

HIPOGRIFO

Uma besta de origens mágicas perdida na história, um hipogrifo possui as asas e membros anteriores de uma águia, os quartos traseiros de um cavalo e a cabeça combinando os traços de ambos animais.

Reclusos e onívoros, os hipogrifos fazem parceiros pra toda vida e raramente se aventuram a mais do que alguns quilômetros de seus ninhos. Quando está defendendo seus parceiro ou filhos, um hipogrifo luta até a morte. Os hipogrifos não colocam ovos, mas dão à luz a filhotes vivos.

Dragões, grifos e wyverns adoram a carne de hipogrifo e frequentemente caçam essas criaturas.

Montarias Aladas. Um hipogrifo criado em cativeiro pode ser treinado para ser um companheiro e montaria leal. De todas as criaturas que podem servir como montarias aladas, os hipogrifos estão entre as mais fáceis de treinar e entre as mais leais quando treinadas apropriadamente.

HIPOGRIFO

Monstruosidade Grande, imparcial

Classe de Armadura 11
Pontos de Vida 19 (3d10 + 3)
Deslocamento 12 m, voo 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	2 (–4)	12 (+1)	8 (–1)

Perícias Percepção +5
Sentidos Percepção passiva 15
Idiomas –
Nível de Desafio 1 (200 XP)

Visão Aguçada. O hipogrifo tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados à visão.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O hipogrifo realiza dois ataques: um com seu bico e um com suas garras.

Bico. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 8 (1d10 + 3) de dano perfurante.

Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 10 (2d6 + 3) de dano cortante.

Hobgoblins

Trompas de guerra soam, pedras voam de catapultas e o estrondo de mil botas pisoteando ecoam pela terra enquanto os hobgoblins marcham para a batalha. Do outro lado da fronteira da civilização, colônias e colonos devem lidar com esses humanoides agressivos, cuja sede de conquista nunca é satisfeita.

Os hobgoblins tem pele laranja-escuro ou vermelho alaranjada, e cabelos variando do vermelho amarronzado escuro ao preto acinzentado. Olhos amarelos ou marrom-escuros espreitam abaixo de suas sobrancelhas salientes, e suas bocas largas ostentam dentes afiados e amarelados. Um hobgoblin macho terá um nariz largo azul ou vermelho, que simboliza virilidade e poder entre a espécie goblin. Os hobgoblins podem viver tanto quanto humanos, apesar do amor deles pela guerra e batalha signifique que poucos consigam.

Goblinoides. Os hobgoblins pertencem a família das criaturas chamadas goblinoides. Eles são geralmente encontrados comandando seus primos, os pequenos goblins e os ferozes bugbears.

Força Marcial. Um hobgoblin mede a virtude pela força física e poderio marcial, não dando importância a nada exceto a oportunidade de demonstrar perícia e astúcia em batalha. Os hobgoblins de patentes militares elevadas conseguem suas posições através da força, então mantem essas posições impondo sua autoridade por meios dracônicos.

Os hobgoblins treinam para lutar com uma variedade de armas, e tem grande perícia em construir armas, armaduras, armas de cerco e outros aparatos militares. Organizados e disciplinados, eles cuidam de forma excepcional de suas armas, armaduras e posses pessoais. Eles preferem as cores escuras associadas com suas tribos, e recortam seus uniformes elaborados geralmente com detalhes em vermelho-sangue e couro tingido de preto.

Legiões Militares. Os hobgoblins organizam-se em bandos tribais conhecidos como legiões. Em sua sociedade marcial, cada hobgoblin tem uma patente, desde os poderosos líderes e campeões, os rasos soldados de infantaria, até os goblins que se encontram levados para a linha de frente sob a ponta de lanças. Uma legião é encabeçada por um hobgoblin senhor da guerra com diversos capitães servindo sob seu comando. Um hobgoblin senhor da guerra é um tirano implacável mais interessado em estratégia, vitória, glória, reputação e dominação que em liderar tropas para a batalha.

Por serem tão leais e disciplinados quanto os hobgoblins são às suas legiões, legiões rivais competem constantemente por reputação e posição. Encontros entre legiões acabam em violência se as tropas não forem contidas, e apenas líderes excepcionalmente poderosos podem forçar uma legião a cooperar no campo de batalha.

Pensadores Estrategistas. Os hobgoblins possuem um tipo forte para táticas e disciplina, e podem elaborar planos de batalha sofisticados sob a direção de um líder com espírito estratégico. Porém, eles odeiam elfos e os atacaram antes de quaisquer outros oponentes em batalha, mesmo se fazê-lo possa ver um erro tático.

As legiões geralmente suplementam suas patentes com tropas mais seguras e dispensáveis, incluindo goblins, bugbears, orcs, humanos malignos, ogros e gigantes.

Treinadores de Bestas. Os hobgoblins possuem uma longa história treinando animais para servi-los. Como as raças mais civilizadas, eles usam bois e cavalos para transportar mercadorias e armamentos por longas distâncias. Eles se comunicam entre si usando corvos treinados, e mantem lobos violentos para guardar prisioneiros e proteger acampamentos hobgoblins. A cavalaria hobgoblin usa worgs treinados como montarias, da mesma forma, goblins montam em lobos. Algumas tribos mantem até mesmo gorilas carnívoros como bestas de batalha.

Conquista e Controle. Os hobgoblins reivindicam terras com recursos em abundância, e eles podem ser encontrados em florestas e montanhas, próximos de minas e assentamentos humanoides, e em qualquer lugar onde madeira, metal e escravos em potencial possam ser encontrados. Eles constroem e conquistam fortalezas em locais estrategicamente vantajosos, os quais eles utilizam como áreas de armazenamento temporário para expandir seu território.

Os hobgoblins senhores da guerra nunca se cansam do combate, mas eles não erguem suas armas com animosidade. Antes de atacarem, os hobgoblins usam uma conduta de reconhecimento para avaliar as forças e fraquezas de seus adversários. Quando assaltam uma fortaleza, eles a cercam primeiro para cortas as rotas de fuga e linhas de suprimento, lentamente matando seus inimigos de fome.

Hobgoblin

Humanoide Médio (goblinoide), leal e mau

Classe de Armadura 18 (cota de malha, escudo)
Pontos de Vida 11 (2d8 + 2)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	9 (–1)

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10
Idiomas Comum, Goblin
Nível de Desafio 1/2 (100 XP)

Vantagem Marcial. Uma vez por turno, o hobgoblin pode causar 7 (2d6) de dano extra a uma criatura que ele atinja com um ataque de arma se a criatura estiver a 1,5 metro de um aliado do hobgoblin que não esteja incapacitado.

Ações

Espada Longa. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +3 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 5 (1d8 + 1) de dano cortante ou 6 (1d10 + 1) de dano cortante se usada com as duas mãos.

Arco Longo. *Ataque à Distância com Arma*: +3 para atingir, distância 45/180 m, um alvo. *Acerto*: 5 (1d8 + 1) de dano perfurante.

Os hobgoblins fortificam seus próprios fortes, aprimorando as defesas existentes com suas próprias inovações. Quando eles habitarem em complexos de caverna, masmorras, ruínas ou florestas, eles protegem suas fortalezas com valas, cercas, portões, torres de guarda, armadilhas de fosso e catapultas e balestras simplórias.

Legião de Maglubiyet. Os hobgoblins veneram Maglubiyet o Todo Poderoso, o deus maior dos goblinoides. Por mais terrível que essa figura seja, os hobgoblins não temem a morte, acreditando que quando morrem em batalha, seus espíritos se unem as honradas fileiras do exército de Maglubiyet no plano do Aqueronte.

Hobgoblin Capitão

Humanoide Médio (goblinoide), leal e mau

Classe de Armadura 17 (meia-armadura)
Pontos de Vida 39 (6d8 + 12)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10
Idiomas Comum, Goblin
Nível de Desafio 1/2 (100 XP)

Vantagem Marcial. Uma vez por turno, o hobgoblin pode causar 10 (3d6) de dano extra a uma criatura que ele atinja com um ataque de arma se a criatura estiver a 1,5 metro de um aliado do hobgoblin que não esteja incapacitado.

Ações

Ataques Múltiplos. O hobgoblin realiza dois ataques com espada grande.

Espada Grande. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 9 (2d6 + 2) de dano cortante.

Azagaia. *Ataque Corpo-a-Corpo ou à Distância com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m ou distância 9/36 m, um alvo. *Acerto*: 5 (1d6 + 2) de dano perfurante.

Liderança (Recarrega após um Descanso Curto ou Longo). Por 1 minuto, o hobgoblin pode proferir um comando especial ou aviso a qualquer momento que uma criatura não-hostil que ele puder ver a até 9 metros dele, realizar uma jogada de ataque ou teste de resistência. A criatura pode adicionar um d4 a sua jogada considerando que ela possa ouvir e compreender o hobgoblin. Uma criatura pode ser beneficiada por apenas um dado de Liderança por vez. Esse efeito termina se o hobgoblin estiver incapacitado.

Hobgoblin Senhor da Guerra

Humanoide Médio (goblinoide), leal e mau

Classe de Armadura 20 (placas, escudo)
Pontos de Vida 97 (13d8 + 39)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	11 (+0)	15 (+2)

Testes de Resistência Int +5, Sab +3, Car +5
Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 10
Idiomas Comum, Goblin
Nível de Desafio 6 (2.300 XP)

Vantagem Marcial. Uma vez por turno, o hobgoblin pode causar 14 (4d6) de dano extra a uma criatura que ele atinja com um ataque de arma se a criatura estiver a 1,5 metro de um aliado do hobgoblin que não esteja incapacitado.

Ações

Ataques Múltiplos. O hobgoblin realiza três ataques corpo-a-corpo. Alternativamente, ele pode realizar dois ataques à distância com suas azagaias.

Espada Longa. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +9 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 7 (1d8 + 3) de dano cortante ou 8 (1d10 + 3) de dano cortante se usada com as duas mãos.

Pancada com Escudo. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +9 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura. *Acerto*: 5 (1d4 + 3) de dano de concussão. Se o alvo for Grande ou menor, ele deve ser bem sucedido num teste de resistência de Força CD 14 ou será derrubado no chão.

Azagaia. *Ataque Corpo-a-Corpo ou à Distância com Arma*: +9 para atingir, alcance 1,5 m ou distância 9/36 m, um alvo. *Acerto*: 6 (1d6 + 3) de dano perfurante.

Liderança (Recarrega após um Descanso Curto ou Longo). Por 1 minuto, o hobgoblin pode proferir um comando especial ou aviso a qualquer momento que uma criatura não-hostil que ele puder ver a até 9 metros dele, realizar uma jogada de ataque ou teste de resistência. A criatura pode adicionar um d4 a sua jogada considerando que ela possa ouvir e compreender o hobgoblin. Uma criatura pode ser beneficiada por apenas um dado de Liderança por vez. Esse efeito termina se o hobgoblin estiver incapacitado.

Reações

Aparar. O hobgoblin adiciona 3 à sua CA contra um ataque corpo-a-corpo que poderia atingi-lo. Para tanto, o hobgoblin deve poder ver o atacante e estar empunhando uma arma corpo-a-corpo.

Homem-Chacal

Chacais comuns maculados por poder demoníaco, os homens-chacal assombram as estradas e trilhas, extorquindo e assassinando aqueles que encontra.

Um homem-chacal possui três formas físicas entre as quais ele pode trocar. Em sua forma verdadeira, ele é indistinguível de um chacal normal. Ele pode tomar uma forma humana, parecendo magro e tendo uma atitude de miserável para implorar pela boa vontade de estranhos. Quando viajantes encontram-se com um homem-chacal em seu caminho, o monstro adota sua forma hibrida de tamanho humano, com pelo e cabeça de chacal ficando sobre duas pernas quando ataca.

Enganadores e Covardes. O lorde demônio Graz'zt criou os homens-chacal para servir suas servas devotadas, as lâmias. Estendendo sua mão do Abismo, ele concedeu aos chacais o dom de falar e a habilidade de assumir formas humanoides. Um homem-chacal nasceu para mentir, e criaturas perceptivas podem notar ele estremecendo de dor quando fala a verdade.

Um homem-chacal prefere lutar ao lado de chacais e outros de sua espécie. Sob as ordens de homens-chacal, os chacais são companheiros ferozes e leais.

Servos Sobrenaturais. Os homens-chacal raptam humanoides para suas mestras lâmias, condenando as vítimas a uma vida inteira de escravidão ou a uma morte agonizante. O olhar mágico de um homem-chacal deixa um adversário inconsciente, permitindo que o monstro prenda a criatura ou arraste-a. Um homem-chacal também pode usar seu olhar para incapacitar um inimigo perigoso tempo o suficiente para que possa escapar.

Homem-Chacal

Humanoide Médio (metamorfo), caótico e mau

Classe de Armadura 12
Pontos de Vida 18 (4d8)
Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	15 (+2)	11 (+0)	13 (+1)	11 (+0)	10 (+0)

Perícias Enganação +4, Furtividade +4, Percepção +2
Imunidade a Dano concussão, cortante e perfurante de armas não-mágicas que não sejam de prata
Sentidos Percepção passiva 12
Idiomas Comum (não pode falar em forma de chacal)
Nível de Desafio 1/2 (100 XP)

Audição e Olfato Aguçados. O homem-chacal tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados à audição e ao olfato.

Metamorfo. O homem-chacal pode usar sua ação para se metamorfosear numa forma humana Média, em uma forma híbrida de humanoide e chacal ou de volta para sua forma verdadeira (que é de um chacal Pequeno). Fora seu tamanho, suas estatísticas são as mesmas em qualquer forma. Qualquer equipamento carregado não será transformado. Se for morto, o quasit volta a sua forma de demônio.

Táticas de Matilha. O homem-chacal tem vantagem nas jogadas de ataque contra uma criatura se, pelo menos, um dos aliados do homem-chacal estiver a 1,5 metro da criaturas e não estiver incapacitado.

Ações

Mordida (Apenas nas Formas de Chacal e Híbrida). *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 4 (1d4 + 2) de dano perfurante.

Cimitarra (Apenas nas Formas de Humana e Híbrida). *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 5 (1d6 + 2) de dano cortante.

Olhar Adormecente. O homem-chacal fita seu olhar em uma criatura que ele possa ver a até 9 metros dele. O alvo deve realizar um teste de resistência de Sabedoria CD 10. Se fracassar na resistência, o alvo sucumbe a um sono mágico, caindo inconsciente por 10 minutos ou até que alguém use uma ação para sacudi-lo até acordar. Uma criatura que seja bem sucedida contra esse efeito é imune ao olhar do homem-chacal pelas próximas 24 horas. Mortos-vivos e criaturas imunes a serem enfeitiçadas não podem ser afetados por isso.

Homúnculo

Constructo Miúdo, neutro

Classe de Armadura 13 (armadura natural)
Pontos de Vida 5 (2d4)
Deslocamento 6 m, voo 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
4 (–3)	15 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	7 (–2)

Imunidade a Dano veneno
Imunidade a Condição enfeitiçado, envenenado
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10
Idiomas compreende os idiomas do seu criador, mas não pode falar
Nível de Desafio 0 (10 XP)

Vínculo Telepático. Enquanto o homúnculo estiver no mesmo plano de existência do seu mestre, ele pode transmitir magicamente seus sentidos para seu mestre, e ambos podem se comunicar telepaticamente.

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura. *Acerto*: 1 dano perfurante, e o alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição CD 10 ou ficará envenenado por 1 minuto. Se o teste de resistência fracassar por 5 ou mais, o alvo, ao invés disso, fica envenenado por 5 (1d10) minutos e inconsciente enquanto estiver envenenado dessa forma.

Homúnculo

Modelando uma mistura de barro, cinzas, raiz de mandrágora e sangue, alguém pode canalizar a mágica rara de um ritual para criar um fiel companheiro de um esquilo.

Um homúnculo é um constructo miúdo que age como uma extensão do seu criador, com ambos compartilhando pensamentos, sentidos e idiomas através de um vínculo místico. Um mestre pode ter apenas um homúnculo por vez (qualquer tentativa de criar outro sempre falha), e quando seu mestre morre, o homúnculo morre também.

Mente Partilhada. Um homúnculo sabe tudo que seu criador sabe, incluindo todos os idiomas que o criador possa falar e ler. Da mesma forma, tudo que o constructo sente também é sabido por seu mestre, mesmo a grandes distâncias, considerando que ambos estejam no mesmo plano de existência. Funcionando como um espião, batedor, emissário ou mensageiro, um homúnculo é um servo inestimável para conjuradores engajados em experimentos secretos e aventura.

Horror de Elmo

Esse constructo possui inteligência, a habilidade de raciocinar e ajustar suas táticas e uma devoção inabalável por seu criador, que persistem mesmo após o desaparecimento do seu construtor. Lembrando uma armadura de placas vazia e inanimada, um horror de elmo serve sem ambições ou emoções.

Propósito Mágico. Apesar de se gastar mais recursos mágicos para se criar um horror de elmo que uma armadura animada inferior, o horror de elfo requer menos direcionamento e manutenção enquanto ele realiza as tarefas designadas. Um horror de elfo segue as ordens com total lealdade, e é inteligente o suficiente para compreender a diferença entre as intenções de uma ordem e a redação exata. Diferente de muitos constructos, ele busca cumprir as ordens anteriores ao invés de seguir cegamente as mais recentes.

Esperteza Tática. Um horror de elmo luta com a astúcia de um guerreiro experiente, erguendo-se no ar enquanto ataca os personagens mais fracos e os conjuradores primeiro. Porém, um horror de elmo não possui o discernimento para mudar o meio ambiente, fortalecendo-o, ou de qualquer forma realizar medidas ativas para melhorar sua posição defensiva.

Natureza de Constructo. Um horror de elmo não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

Horror de Elmo

Constructo Médio, neutro

Classe de Armadura 20 (placas, escudo)
Pontos de Vida 60 (8d8 + 24)
Deslocamento 9 m, voo 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Perícias Percepção +4
Resistência a Dano concussão, cortante e perfurante de armas não-mágicas que não sejam de adamante
Imunidade a Condição amedrontado, atordoado, cego, enfeitiçado, envenenado, exausto, paralisado, petrificado, surdo
Sentidos percepção às cegas 18 m (cego além desse raio), Percepção passiva 14
Idiomas compreende os idiomas do seu criador, mas não pode falar
Nível de Desafio 4 (1.100 XP)

Imunidade à Magia. O horror de elmo é imune a três magias escolhidas por seu criador. Imunidades típicas incluem *bola de fogo, esquentar metal* e *relâmpago*.

Resistência à Magia. O horror de elmo possui vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Ataques Múltiplos. O horror de elmo realiza dois ataques de espada longa.

Espada Longa. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 8 (1d8 + 4) de dano cortante, ou 9 (1d10 + 4) de dano cortante se usada com as duas mãos.

Horror de Gancho

Um feroz predador do Subterrâneo, o horror de gancho defende agressivamente seus territórios de caça. As cavernas subterrâneas onde essas criaturas vivem ecoam com os estalos e raspas constantes dos seus ganchos enquanto eles fazem seus caminhos penhasco acima e pelas paredes das cavernas.

O monstruoso horror de gancho tem uma cabeça semelhante a de um abutre e o torso de um enorme besouro, com um exoesqueleto cravejado de protuberâncias ósseas afiadas. Ele recebeu seu nome devido aos seus braços e pernas longos e poderosos, terminados em garras terrivelmente curvadas.

Ecos na Escuridão. Os horrores de gancho se comunicam ao bater com seus ganchos contra seus exoesqueletos ou em superfícies rochosas a sua volta. O que soa para os outros como estalos aleatórios é, na verdade, uma linguagem complexa que apenas os horrores de gancho compreendem, e que é levada por quilômetros através do Subterrâneo ecoante.

Predadores de Bando. Os horrores de gancho são onívoros que comem sanguessugas, fungos, plantas e qualquer criatura que eles possam agarrar. Os membros curvos de um horror de gancho lhes dão uma excelente vantagem em superfícies rochosas, e essas criaturas usam suas habilidades de escalada para emboscar suas presas de cima. Eles caçam em bandos, trabalhando juntos contra os oponentes maiores e mais perigosos. Se uma batalha se tornar desvantajosa, um horror de gancho rapidamente escalará a parede de uma caverna para fugir.

Clãs Dedicados. Os horrores de gancho vivem em grandes grupos familiares ou clãs. Cada clã é comandado pela fêmea mais velha, que geralmente coloca seu parceiro no comando dos caçadores do clã. Os horrores de gancho põem ovos, que são chocados numa área central bem defendida dos lares cavernosos do clã.

Horror de Gancho

Monstruosidade Grande, neutro

Classe de Armadura 15 (armadura natural)
Pontos de Vida 75 (10d10 + 20)
Deslocamento 9 m, escalada 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	10 (+0)	15 (+2)	6 (–2)	12 (+1)	7 (–2)

Perícias Percepção +3
Sentidos percepção às cegas 3 m, visão no escuro 18 m, Percepção passiva 13
Idiomas Horror de Gancho
Nível de Desafio 3 (700 XP)

Eco Localização. O horror de gancho não pode usar sua percepção às cegas enquanto estiver surdo.

Audição Aguçada. O horror de gancho tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados à audição.

Ações

Ataques Múltiplos. O horror de gancho realiza dois ataques de gancho.

Gancho. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +6 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 11 (2d6 + 4) de dano perfurante.

INFECTADOS

Plantas despertas dotadas de poderes de inteligência e mobilidade, os infectados empesteiam as terras contaminadas pelas trevas. Alimentando-se das trevas do solo, um infectado carrega a vontade de um mal ancestral e tenta espalhar esse mal por onde quer que vá.

Raízes da Árvore de Gulthias. Lendas contam sobre um vampiro chamado Gulthias que usou uma mágica terrível e ergueu uma abominável torre chamada Pináculo da Presa Noturna. Gulthias foi eliminado quando um herói enfiou uma estaca de madeira em seu coração, mas quando o vampiro foi destruído, seu sangue infundiu a estaca com um poder horrendo. Com o tempo, gavinhas brotaram da madeira, crescendo em um broto infundido com a essência maligna do vampiro. Dizem que um druida louco encontrou o broto, transplantando-o para uma gruta subterrânea onde ele pode crescer. Dessa árvore de Gutlhias vieram as sementes de onde brotaram os primeiros infectados.

Conquista das Trevas. Onde quer que uma árvore ou planta seja contaminada por um fragmento de uma mente ou poder maligno, uma árvore de Gulthias pode se erguer para infestar e corromper a floresta ao redor. Sua maldade se espalha através das raízes e do solo para outras plantas, que perecem ou se transformam em infectados. Conforme esses infectados se espalham, eles envenenam e extirpam plantas sadias, substituindo-as por espinheiros, ervas daninhas tóxicas e outros de sua espécie.

Em florestas infestadas por infectados, as árvores e plantas crescem numa velocidade sobrenatural. As vinhas e matagais espalham-se rapidamente por construções e sobre trilhas e estradas. Após os infectados terem matado ou expulsado seus habitantes, vilas inteiras podem desaparecer em períodos de dias.

Controlados pelo Mal. Os infectados são criaturas independentes, mas a maioria age sob o controle da árvore de Gulthias, muitas vezes exibindo os hábitos e traços da força vital ou espírito que os gerou. Ao atacar os antigos inimigos do seu progenitor ou buscar tesouros valiosos para ele, eles dão continuidade ao legado de mal a muito esquecido.

ESPETO INFECTADO

Nas sombras de uma floresta, espetos infectados podem ser confundidos à distância com humanoides curvados e distorcidos. De perto, essas criaturas revelam-se como horrendas plantas cujas coníferas similares a agulhas cresceram pelos seus corpos em aglomerados trêmulos. Um espeto infectado golpeia com essas agulhas ou arremessa-as em um assalto aéreo que pode penetrar armaduras e carne.

Quando os espetos infectados detectam uma ameaça, eles liberam um pólen carregado pelo vento até outros espetos infectados pela floresta. Advertidos sobre a localização dos seus inimigos, os espetos infectados convergem de todos os lados para banhar suas raízes com sangue.

Galho Infectado

Os galhos infectados podem se enraizar no solo, que é o que eles fazem quando presas vivas estão escarças. Enquanto estão enraizados, eles lembram arbustos lenhosos. Quando se liberta do solo para se mover, os ramos retorcidos de um galho infectado se unem para formar um corpo vagamente humanoide com cabeça e membros.

Os galhos infectados buscam parques e poços de água, se enraizando neles para preparar emboscadas a vítimas em potencial que vierem beber ou descansar. Juntando-se em grupos, os galhos infectados mesclam-se com a vegetação natural da área ou com pilhas de entulho ou lenha.

Devido a serem muito secos, os galhos infectados são particularmente suscetíveis ao fogo.

Vinha Infectada

Parecendo com massas de trepadeiras sinuosas, as vinhas infectadas escondem-se no subterrâneo e aguardam que suas presas se aproximem. Ao animar as plantas a sua volta, as vinhas infectadas enredam e prendem os inimigos antes de ataca-los.

As vinhas infectadas são os únicos infectados capazes de falar. Através da conexão com o espírito maligno da árvore de Gulthias a que serve, uma vinha infectada fala com uma versão distorcida da voz do seu mestre morto, provocando suas vítimas ou negociando com adversários poderosos.

Espeto Infectado

Planta Média, neutro e mau

Classe de Armadura 12 (armadura natural)
Pontos de Vida 11 (2d8 + 2)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	4 (–3)	8 (–1)	3 (–4)

Imunidade a Condição cego, surdo
Sentidos percepção às cegas 18 m (cego além desse raio), Percepção passiva 9
Idiomas compreende Comum, mas não pode falar
Nível de Desafio 1/4 (50 XP)

Ações

Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +3 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 6 (2d4 + 1) de dano perfurante.

Agulhas. *Ataque à Distância com Arma*: +3 para atingir, distância 9/18 m, um alvo. *Acerto*: 8 (2d6 + 1) de dano perfurante.

Galho Infectado

Planta Pequena, neutro e mau

Classe de Armadura 13 (armadura natural)
Pontos de Vida 4 (1d6 + 1)
Deslocamento 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (–2)	13 (+1)	12 (+1)	4 (–3)	8 (–1)	3 (–4)

Perícias Furtividade +3
Vulnerabilidade a Dano fogo
Imunidade a Condição cego, surdo
Sentidos percepção às cegas 18 m (cego além desse raio), Percepção passiva 9
Idiomas compreende Comum, mas não pode falar
Nível de Desafio 1/8 (25 XP)

Aparência Falsa. Enquanto o infectado permanecer imóvel, ele é indistinguível de um arbusto morto.

Ações

Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +3 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 3 (1d4 + 1) de dano perfurante.

Vinha Infectada

Planta Média, neutro e mau

Classe de Armadura 12 (armadura natural)
Pontos de Vida 26 (4d8 + 8)
Deslocamento 3 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	8 (–1)	14 (+2)	5 (–3)	10 (+0)	3 (–4)

Perícias Furtividade +1
Imunidade a Condição cego, surdo
Sentidos percepção às cegas 18 m (cego além desse raio), Percepção passiva 10
Idiomas Comum
Nível de Desafio 1/2 (100 XP)

Aparência Falsa. Enquanto o infectado permanecer imóvel, ele é indistinguível de um emaranhado de vinhas.

Ações

Constrição. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 9 (2d6 + 2) de dano de concussão, e um alvo Grande ou menor fica agarrado (CD 12 para escapar). Até esse agarrão acabar, o alvo fica impedido, e o infectado não pode constringir outro alvo.

Plantas Constritoras (Recarrega 5–6). Raízes e vinhas agarradoras brotam num raio de 4,5 metros centrado no infectado, definhando após 1 minuto. Pela duração, a área torna-se terreno difícil para criaturas não-plantas. Além disso, cada criatura na área, à escolha do infectado, quando as plantas aparecem, deve ser bem sucedida num teste de resistência de Força CD 12 ou ficará impedida. Uma criatura pode usar sua ação para realizar um teste de Força CD 12, libertando a si ou a outro criatura enredada ao alcance num sucesso.

INUMANO

A palavra "inumano" significava "pessoa" nos dias de outrora, mas o nome agora se refere a mortos-vivos malignos que foram mortais guiados por desejos obscuros e grande vaidade. Quando a morte silencia o coração de uma criatura assim e sufoca sua suspiro de vida, seu espírito suplica para o lorde demônio Orcus ou a alguma deus vil do submundo por adiamento: morte-vida em troca de uma guerra eterna contra os vivos. Se um poder obscuro ouvir esse chamado, é concedida ao espírito a morte-vida na qual ele pode perseguir sua própria agenda maligna.

Os inumanos possuem as memórias e objetivos do seus antigo eu vivo. Eles irão atender ao chamado de qualquer que seja a entidade trevosa que os transformou em mortos-vivos, fazendo juramentos para acalmar seu novo senhor, enquanto mantem sua autonomia. Nunca se cansando, um inumano pode perseguir seus objetivos sem descanso e sem distração.

Devoradores de Vida. Nem morto nem vivo, um inumano existe em um estado transitório entre um mundo e o próximo. A centelha luminosa que ele possuía em vida se foi, e em seu lugar ficou um desejo de consumir a centelha de todas as coisas vivas. Quando um inumano ataca, essa essência brilha como brasas brancas em seus olhos negros, e o toque frio do inumano pode drenar a centelha através da carne, roupas e armaduras.

Sombra da Cripta. Os inumanos fugiram do mundo durante o dia, se afastando da luz do sol, a qual eles detestam. Eles recuam para as covas, criptas e tumbas onde habitam. Seus covis são locais desolados e silenciosos, cercados por plantas mortas, visivelmente enegrecido e evitado por pássaros e bestas.

Os humanoides mortos por um inumano se erguem como zumbis sob seu controle. Motivados por uma fome por almas vivas e levados pelo mesmo desejo de poder que os despertaram como mortos-vivos, alguns inumanos servem como tropas de choque para líderes malignos, incluindo aparições. Como soldados, eles são capazes de planejar, mas raramente o fazem, contando com sua fome de destruição para sobrepujar qualquer criatura que fique em seu caminho.

Natureza Morta-Viva. Um inumano não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

INUMANO

Morto-vivo Médio, neutro e mau

Classe de Armadura 14 (couro batido)
Pontos de Vida 45 (6d8 + 18)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)	15 (+2)

Perícias Furtividade +4, Percepção +3
Resistência a Dano necrótico; concussão, cortante e perfurante de armas não-mágicas que não sejam de prata
Imunidade a Dano veneno
Imunidade a Condição envenenado, exausto
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 13
Idiomas os idiomas que conhecia em vida
Nível de Desafio 3 (700 XP)

Sensibilidade à Luz Solar. Enquanto estiver sob luz solar, o inumano tem desvantagem nas jogadas de ataque, assim como em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados a visão.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O inumano realiza dois ataques com espada longa ou dois ataques com arco longo. Ele pode usar seu Drenar Vida no lugar de um ataque de espada longa.

Drenar Vida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Magia*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura. *Acerto*: 5 (1d6 + 2) de dano necrótico. O alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição CD 13 ou seu máximo de pontos de vida será reduzido em um valor igual ao dano sofrido. Essa redução dura até o alvo terminar um descanso longo. O alvo morre se esse efeito reduzir seu máximo de pontos de vida a 0.

Um humanoide morto por esse ataque, se ergue 24 horas depois como um zumbi sob controle do inumano, a não ser que o humanoide seja trazido de volta à vida ou seu corpo seja destruído. O inumano pode ter até doze zumbis sob seu controle ao mesmo tempo.

Espada Longa. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 6 (1d8 + 2) de dano cortante, ou 7 (1d10 + 2) de dano cortante se usada com as duas mãos.

Arco Longo. *Ataque à Distância com Arma*: +4 para atingir, distância 45/180 m, um alvo. *Acerto*: 6 (1d8 + 2) de dano perfurante.

Kenku

Os kenku são humanoides emplumados que perambulam pelo mundo como vagabundos, guiados pela ganância. Eles podem imitar perfeitamente qualquer som que escutem.

Ovelhas Negras. Os kenku vestem mantos, robes e mantos mal ajustados. Esses trajes cobrem as penas suaves e elegantes de seus corpos, que envolvem seus braços e pernas nus. Eles pisam suavemente quando caminham sobre garras feitas para se agarrar a galhos de árvores e arrebatar presas do alto dos céus. Eles se movem de forma tão suave quanto o vento, para não atrair a atenção para suas formas vergonhosas.

Certa vez, os kenku sentiam o vento sob suas asas, abraçando o céu tempestuoso e cantando a doce língua do canto dos pássaros. Servindo um mestre cuja identidade agora já está perdida em sua memória, os kenku cobiçavam as bugigangas brilhantes de suas casas, e ansiavam falar para que pudessem persuadir e enganar os outros por tais tesouros. Roubando o segredo da fala de um livro na biblioteca de seu mestre, eles se disfarçaram em trapos para mendigar coisas bonitas. Quando seu mestre descobriu a ganância deles, ele arrancou suas asas como punição, forçando-os a mendigar para sempre.

Falando em Pantomima. Os kenku podem imitar o som de qualquer coisa que ouçam. Um kenku pedindo por dinheiro pode fazer o som de moedas tilintando, e um kenku se referindo a um mercado agitado pode reproduzir a cacofonia dos gritos dos vendedores, cães latindo, ovelhas berrando e o choro dos meninos de rua. Quando estiverem imitando vozes, eles podem repetir apenas palavras e frases que já tenham ouvido, mas não criar novas sentenças. Conversar com um kenku é como testemunhar uma atuação de sons imitados e todo tipo de versículos sem sentido.

Os kenku falam uns com os outros praticamente da mesma forma. Por serem capazes de interpretar os olhares e gestos uns aos outros, os sons que eles fazem para comunicar ideias complexas e emoções podem ser sucintos. Grupos de kenku também desenvolvem códigos secretos. Por exemplo, um miado de gato pode ser o código secreto para “Preparem-se para atacar!” ou “Corram por suas vidas!”

O talento deles para imitação estende-se a escrita, e organizações criminosas muitas vezes contratam kenku para forjar documentos. Quando um kenku comete um crime, ele pode forjar evidência para comprometer outra criatura.

Os Saudosos sem Asas. Todos os kenku sentem falta da habilidade de voar, e por isso, as punições que eles aplicam uns aos outros envolvem asas falsas, como pesadas asas de madeira carregadas como marca de vergonha. Como um lembrete final trágico das asas que eles já tiveram, os kenku fazem execuções arremessando seus condenados de prédios ou penhascos altos.

Kenku

Humanoide Médio (kenku), caótico e neutro

Classe de Armadura 13
Pontos de Vida 13 (3d8)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Perícias Enganação +4, Furtividade +5, Percepção +2
Sentidos Percepção passiva 12
Idiomas compreendem Auran e Comum, mas falam apenas através do uso do traço Imitar
Nível de Desafio 1/4 (50 XP)

Emboscador. O kenku tem vantagem nas jogadas de ataque contra qualquer criatura que ele tenha surpreendido.

Imitar. O kenku pode imitar qualquer som que tenha ouvido, incluindo vozes. Uma criatura que ouça os sons pode dizer que são imitações com um teste de Sabedoria (Intuição) CD 14, bem sucedido.

Ações

Espada Curta. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 6 (1d6 + 3) de dano perfurante.

Arco Curto. *Ataque à Distância com Arma*: +5 para atingir, distância 24/96 m, um alvo. *Acerto*: 6 (1d6 + 3) de dano perfurante.

KOBOLDS

Os kobolds são humanoides reptilianos covardes que veneram dragões e semideuses malignos e os servem como lacaios e bajuladores. Os kobolds vivem em covis de dragões quando podem, mas eles comumente infestam masmorras, coletando tesouros e bugigangas para adiciona-los a sua própria minúscula fortuna.

Força em Números. Os kobolds são criaturas ovovivíparas. Eles amadurecem rapidamente e podem viver para se tornarem "grandes anciões" por mais de um século. No entanto, muitos kobolds perecem antes de alcançarem o fim de sua primeira década. Fisicamente fracos, eles são presas fáceis para predadores. Essa vulnerabilidade forçou-os a se juntarem em bandos. A superioridade numérica deles pode vencer batalhas contra adversários poderosos, mas geralmente com casualidades massivas do lado kobold.

Escavadores e Construtores. Os kobolds suplantam sua ineptidão física com esperteza para criar armadilhas e túneis. Seus covis consistem em túneis baixos pelos quais eles podem se mover facilmente, mas que entravariam humanoides maiores. Os kobolds também enchem seus covis com armadilhas. As armadilhas kobolds mais traiçoeiras são feitas usando perigos naturais e outras criaturas. Um fio teso poderia se conectar a uma armadilha de mola que arremessasse panelas de barro cheias de lodo verde de carne digerida ou arremessasse cestas de centopeias venenosas gigantes em intrusos.

O Deus Perdido. Além dos dragões que eles veneram, os kobolds adoram um deus menor chamado Kurtulmak. Lendas contam de como Kurtulmak serviu como vassalo de Tiamat nos Nove Infernos até Garl Glittergold, o deus dos gnomos, roubar uma quinquilharia do tesouro da Rainha Dragão. Tiamat enviou Kurtulmak para recuperar o item, mas Garl Glittergold bolou uma arapuca para ele, desmoronando a terra e prendendo o deus kobolds em um labirinto subterrâneo pela eternidade. Por essa razão, os kobolds odeiam os gnomos e travessuras de qualquer tipo. Os adoradores mais devotados de Kurtulmak dedicaram-se a encontrar e libertar seu deus perdido do seu labirinto-prisão.

Kobolds Alados. Alguns poucos kobolds nasceram com asas de couro e podem voar. Conhecidos como *urds*, eles espreitam em parapeitos elevados e jogam pedras em transeuntes. Já que as asas dos urds são vistas como dádivas de Tiamat, a Rainha Dragão, os kobolds sem asas tem inveja dessas dádivas e não se juntam com os urds.

KOBOLD

Humanoide Pequeno (kobolds), leal e mau

Classe de Armadura 12
Pontos de Vida 5 (2d6 – 2)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (–2)	15 (+2)	9 (–1)	8 (–1)	7 (–2)	8 (–1)

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 8
Idiomas Comum, Dracônico
Nível de Desafio 1/8 (25 XP)

Sensibilidade à Luz Solar. Enquanto estiver sob luz solar, o kobold tem desvantagem nas jogadas de ataque, assim como em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados a visão.

Táticas de Matilha. O kobold tem vantagem nas jogadas de ataque contra uma criatura se, pelo menos, um dos aliados do kobold estiver a 1,5 metro da criaturas e não estiver incapacitado.

AÇÕES

Adaga. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 4 (1d4 + 2) de dano perfurante.

Funda. *Ataque à Distância com Arma*: +4 para atingir, distância 9/36 m, um alvo. *Acerto*: 4 (1d4 + 2) de dano de concussão.

KOBOLD ALADO

Humanoide Pequeno (kobolds), leal e mau

Classe de Armadura 13
Pontos de Vida 7 (3d6 – 3)
Deslocamento 9 m, voo 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (–2)	16 (+3)	9 (–1)	8 (–1)	7 (–2)	8 (–1)

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 8
Idiomas Comum, Dracônico
Nível de Desafio 1/4 (50 XP)

Sensibilidade à Luz Solar. Enquanto estiver sob luz solar, o kobold tem desvantagem nas jogadas de ataque, assim como em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados a visão.

Táticas de Matilha. O kobold tem vantagem nas jogadas de ataque contra uma criatura se, pelo menos, um dos aliados do kobold estiver a 1,5 metro da criaturas e não estiver incapacitado.

AÇÕES

Adaga. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 5 (1d4 + 3) de dano perfurante.

Derrubar Pedra. *Ataque à Distância com Arma*: +5 para atingir, um alvo diretamente abaixo do kobold. *Acerto*: 6 (1d6 + 3) de dano de concussão.

KRAKEN

Abaixo das ondas, o kraken dorme por incontáveis eras, esperando por algum sinal ou chamado. Mortais terrestre que naveguem em mar aberto esquecem as razões pelas quais seus ancestrais temiam o oceano, até mesmo as raças das profundezas ignoram estranhos furos em suas histórias quando suas civilizações quase desapareceram após a aparição do horror de tentáculos.

Leviatãs das Lendas. No início dos tempos, os krakens serviam como ferozes guerreiros dos deuses. Quando a guerra dos deuses acabou, os krakens foram libertos de sua servidão, nunca mais sendo vinculados por outros seres.

Nações inteiras tremeram de medo quando o kraken emergiu de seu domínio obscuro e, mesmo no meio dos mais profundos oceanos, tempestades surgem ou terminam de acordo com sua vontade. O kraken é uma força primitiva que oblitera as maiores conquistas de civilizações como se fossem castelos de areia. Seus ataques devastadores podem destruir comércios marítimos e interromper comunicações entre cidades costeiras.

Uma escuridão sinistra prenuncia o ataque do kraken, e uma nuvem de tinta venenosa tinge a água ao seu redor. Galeões e navios de guerra desaparecem quando seus tentáculos os arrastam para as profundezas, o kraken quebra seus mastros como gravetos antes de dragar o navio e sua tripulação para baixo.

Nem mesmo os moradores da superfície trancados estão a salvo da ira de um kraken. Os krakens podem respirar ar tão facilmente quanto água, e alguns rastejam rios acima para pôr ovos em lagos de água fresca, destruindo cidades e vilas pelo caminho. Aventureiros contam que esse monstro descansa em ruínas de cidadelas lacustres, onde seus tentáculos se enrolam e inclinam torres de rocha desintegrada.

Inimigos Mortais. Alguns krakens são virtualmente deuses, os quais cultos e lacaios se espalham pelo mar e terra. Outros se aliam com Olhydra, a Princesa maligna Elemental da Água, e usa os cultistas dela para reforçar sua vontade na terra e no mar. Um kraken satisfeito com seus adoradores pode acalmar mares revoltos e trazer uma pescaria abundante para seus fiéis. No entanto, a mente diabólica do kraken é mais antiga que se possa imaginar, e está fundamental inclinada a arruinar todas as coisas.

O COVIL DO KRAKEN

O kraken vive em profundezas escuras, geralmente em fendas profundas ou em cavernas cheias de detritos, tesouros e navios naufragados.

AÇÕES DE COVIL

No valor de iniciativa 20 (quebrando toda a sequência de iniciativa), o kraken realiza uma ação de covil fazendo um dos efeitos a seguir:

- Uma forte correnteza se move pelo covil do kraken. Cada criatura a até 18 metros do kraken deve ser bem sucedida num teste de resistência de Força CD 23 ou será empurrada 18 metros para longe do kraken. Com um sucesso, a criatura é empurrada 3 metros para longe do kraken.

- As criaturas na água a até 18 metros do kraken tem vulnerabilidade a dano elétrico até a contagem de iniciativa 20 na próxima rodada.
- A água no covil do kraken tornasse eletricamente carregada. Todas as criaturas a até 36 metros do kraken devem ser bem sucedidas num teste de resistência de Constituição CD 23, sofrendo 10 (3d6) de dano elétrico se falharem na resistência, ou metade desse dano caso obtenham sucesso.

Efeitos Regionais

A região contendo o covil de um kraken é deformada pela presença da criatura, o que cria um ou mais dos seguintes efeitos mágicos:

- O kraken pode alterar o clima, à vontade, num raio de até 9 quilômetros, centrado no seu covil. O efeito é idêntico a magia *controlar o clima*.
- Elementais da água coalescem a até 9 quilômetros do covil. Esses elementais não podem deixar a água e possuem valores de Inteligência e Carisma 1 (–5).
- As criaturas aquáticas a até 9 quilômetros do covil que possuírem valor de Inteligência 2 ou menor são enfeitiçadas pelo kraken e tornam-se agressivas contra intrusos na área.

Se o kraken morrer, todos esses efeitos regionais somem imediatamente.

Kraken

Monstruosidade Imensa (titã), caótico e mau

Classe de Armadura 18 (armadura natural)
Pontos de Vida 472 (27d20 + 189)
Deslocamento 6 m, natação 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
30 (+10)	11 (+0)	25 (+7)	22 (+6)	18 (+4)	20 (+5)

Testes de Resistência For +18, Des +8, Con +15, Int +14, Sab +12
Imunidade a Dano elétrico; concussão, cortante e perfurante de armas não-mágicas
Imunidade a Condição amedrontado, paralisado
Sentidos visão verdadeira 36 m, Percepção passiva 14
Idiomas compreende Abissal, Celestial, Infernal e Primordial, mas não pode falar, telepatia 36 m
Nível de Desafio 23 (50.000 XP)

Anfíbio. O kraken pode respirar ar e água.

Monstro de Cerco. O kraken causa o dobro do dano a objetos e estruturas.

Movimentação Livre. O kraken ignora terreno difícil e efeitos mágicos não podem reduzir o deslocamento ou deixa-lo impedido. Ele pode gastar 1,5 metro do deu deslocamento para escapar de impedimentos não-mágicos ou de um agarrão.

Ações

Ataques Múltiplos. O kraken realiza três ataques de tentáculo, cada um desses pode ser substituído com um uso de Arremessar.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +18 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 23 (3d8 + 10) de dano perfurante. Se o alvo for uma criatura Grande ou menor agarrada pelo kraken, ele é engolido e o agarrão termina. Enquanto estiver engolido, a criatura está cega e impedida, ela tem cobertura total contra ataques e outros efeitos do lado de fora do kraken e sofre 42 (12d6) de dano de ácido no início de cada um dos turnos do kraken.

Se o kraken sofrer 50 ou mais de dano em um único turno de uma criatura dentro dele, o kraken deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição CD 25 no final do turno dele, ou regurgitará todas as criaturas engolidas, que cairão em um espaço a até 3 metros do kraken. Se o kraken morrer, uma criatura engolida não estará mais impedida por ele e poderá escapar do corpo usando 4,5 metro de movimento, estando caída ao sair.

Tentáculo. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +18 para atingir, alcance 6 m, um alvo. *Acerto*: 20 (3d6 + 10) de dano de concussão, e o alvo é agarrado (CD 18 para escapar). Até o agarrão terminar, o alvo fica impedido. O kraken possui dez tentáculos, cada um deles pode agarrar um alvo.

Arremessar. Um objeto segurado ou criatura agarrada pelo kraken, Grande ou menor, é jogado a até 18 metros em uma direção aleatória e fica caído no chão. Se um alvo arremessado atingir uma superfície sólida, o alvo sofre 3 (1d6) de dano de concussão para cada 3 metros que ele tenha percorrido. Se o alvo for arremessado em outra criatura, essa criatura deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 18 ou sofrerá o mesmo dano e será derrubada no chão.

Tempestade Elétrica. O kraken cria magicamente três raios de eletricidade, cada um pode ser disparado em um alvo que o kraken possa ver, a até 36 metros dele. Um alvo deve realizar um teste de resistência de Destreza, sofrendo 22 (4d10) de dano elétrico se falhar na resistência, ou metade desse dano caso obtenha sucesso.

Ações Lendárias

O kraken pode realizar 3 ações lendárias, escolhidas dentre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. O kraken recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dele.

Ataque de Tentáculo ou Arremessar. O kraken realiza um ataque de tentáculo ou usa seu Arremessar.
Tempestade Elétrica (Custa 2 Ações). O kraken usa a Tempestade Elétrica.
Nuvem de Tinta (Custa 3 Ações). Enquanto estiver submerso, o kraken expele uma nuvem de tinta num raio de 18 metros. A nuvem se espalha, dobrando esquinas, e a área é de escuridão densa para as outras criaturas fora o kraken. Cada criatura diferente do kraken que termine seu turno na nuvem, deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição CD 23, sofrendo 16 (3d10) de dano de veneno se falhar na resistência, ou metade desse dano caso obtenha sucesso. Uma correnteza forte dispersa a nuvem, que, do contrário, desaparece no final do próximo turno do kraken.

KUO-TOA

Os kuo-toa são humanoides-peixe degenerados que já habitaram as costas e ilhas do mundo da superfície. Muito tempo atrás, os humanos e sua laia enviaram os kuo-toa para o subterrâneo, onde eles vivem em loucura e noite eterna. Os kuo-toa não conseguem mais suportar a luz do dia.

Escravos Loucos. No auge do império ilitides, os devoradores de mentes capturaram os kuo-toa aos milhares e forçaram-nos a escravidão. Os kuo-toa eram criaturas simples, nunca conseguindo se opor a força mental opressiva que os ilitides lançavam sobre eles. Conforme os ilitides os abandonaram, a subjugação física prolongada sofrida pelos kuo-toa levou-os à loucura.

Suas mentes foram danificadas além do reparável, os kuo-toa adotaram um fervor religioso, inventando deuses para protege-los de ameaças. A mais notável dessas ameaças são os drow, que tem assassinado os kuo-toa a vista desde o dia em que ambas as raças se conheceram.

Criadores de Deuses. Os kuo-toa veneram deuses de suas próprias criações insanas, mas se kuo-toa suficientes acreditarem que um deus é real, a energia do subconsciente coletivo deles pode fazer com que o deus se manifeste como uma entidade física. A forma que um deus kuo-toa adquire depende da inspiração de sua imagem divina, e geralmente é aleatória ou sem sentido.

Um dos deuses mais reverenciados pelos kuo-toa é Blibdoolpoolp, a Mãe Mar, que tem a forma de uma humana com uma cabeça de lagosta, pinças de lagosta e uma carapaça articulada cobrindo seus ombros. Blipdoolpoolp provavelmente foi inventada por um kuo-toa que aprimorou uma estátua humana quebrada adicionando membros e cabeça de um crustáceo. Em temor repentino de sua obra, ele a nomeou resultando na criação de um deus.

Os kuo-toa que cruzam o caminho de um abolete acabam por venera-lo como um deus, a loucura deles os cega ao fato de que o abolete está meramente os usando para seus próprios fins nefários.

Governantes Teocráticos. Os kuo-toa arcebispos ficam rodeados por devotos fanáticos de sua fé. O arcebispo de um domínio kuo-toa exige que todos os seus súditos adorem um deus especifico. A crença insana em seu deus por um arcebispo é tão fervorosa que ele manifesta os poderes de um alto clérigo. O arcebispo também pode conferir magias a lacaios devotados chamados açoitadores. Um ou mais desses açoitadores s também são filhos do arcebispo, e seu papel primário na sociedade kuo-toa é de lutar até a morte para reivindicar o trono quando o arcebispo morrer. Se um açoitador desagradar o arcebispo, o arcebispo pode retirar sua capacidade de conjuração, isso se não tirar sua vida.

Os decretos do arcebispo são aplicados por monitores, kuo-toa devotados que atuam como olhos e ouvidos do arcebispo. Os monitores são combatentes mortais em combate mano-a-mano, e os kuo-toa menores vivem temendo-os.

Equipamento Kuo-toa. Muitas armas dos kuo-toa são designadas para capturar ao invés de matar. Redes são comuns, apesar de alguns carregarem bastões pinçados (também chamados de mancatchers) designados para prender e imobilizar oponentes. Os kuo-toa guerreiros também aplicam uma substância pegajosa em seus escudos para prender armas que os atinja.

Em geral, os kuo-toa não gostam do peso de uma armadura em seus corpos escorregadios e confiam em sua pele borrachuda natural como proteção. Porém, eles gostam de ostentar joias feitas de ossos, conchas, pérolas, gemas e fragmentos de carapaça coletados.

Variação: Kuo-toa Monitor

Um kuo-toa monitor tem nível de desafio 3 (700 XP). Ele possui as mesmas estatísticas de um kuo-toa açoitador, exceto por ele adicionar seu modificador de Sabedoria a sua Classe de Armadura (CA 13), perder o traço de Conjuração e substituir a ação de chicote com as seguintes opções de ação.

Ataques Múltiplos. O kuo-toa realiza um ataque com sua mordida e dois golpes desarmados.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 4 (1d4 + 2) de dano perfurante.

Golpe Desarmado. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 5 (1d6 + 2) de dano de concussão e o alvo não pode realizar reações até o final do próximo turno do kuo-toa.

Kuo-Toa

Humanoide Médio (kuo-toa), neutro e mau

Classe de Armadura 13 (armadura natural, escudo)
Pontos de Vida 18 (4d8)
Deslocamento 9 m, natação 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	8 (–1)

Perícias Percepção +4
Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 14
Idiomas Subcomum
Nível de Desafio 1/4 (50 XP)

Anfíbio. O kuo-toa pode respirar ar e água.

Escorregadio. O kuo-toa tem vantagem em testes de habilidade e testes de resistência para escapar de um agarrão.

Percepção Transcendental. O kuo-toa pode sentir a presença de qualquer criatura a até 9 metros dele que esteja invisível ou no Plano Etéreo. Ele pode localizar com precisão tais criaturas que estejam se movendo.

Sensibilidade à Luz Solar. Enquanto estiver sob luz solar, o kuo-toa tem desvantagem nas jogadas de ataque, assim como em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados a visão.

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +3 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 3 (1d4 + 1) de dano perfurante.

Lança. *Ataque Corpo-a-Corpo ou à Distância com Arma*: +3 para atingir, alcance 1,5 m ou distância 6/18 m, um alvo. *Acerto*: 4 (1d6 + 1) de dano perfurante ou 5 (1d8 + 1) de dano perfurante se usada com as duas mãos para realizar ataques corpo-a-corpo.

Rede. *Ataque à Distância com Arma*: +3 para atingir, distância 1,5/4,5 m, uma criatura Grande ou menor. *Acerto*: o alvo fica impedido. Uma criatura pode usar sua ação para realizar um teste de Força CD 10 para se libertar ou libertar outra criatura na rede, terminando o efeito caso obtenha sucesso. Causar 5 de dano cortante a rede (CA 10) liberta o alvo sem feri-lo e destrói a rede.

Reações

Escudo Pegajoso. Quando uma criatura erra um kuo-toa com um ataque corpo-a-corpo com arma, o kuo-toa usa seu escudo pegajoso para apanhar a arma. O atacante deve ser bem sucedido num teste de resistência de Força CD 11, ou a arma ficará presa ao escudo do kuo-toa. Se o portador da arma não puder soltar a arma, ele ficará agarrado enquanto a arma permanecer presa. Enquanto estiver presa, a arma não pode ser usada. Uma criatura pode remover a arma ao realizar uma ação para fazer um teste de Força CD 11 e ser bem sucedido.

Açoitador Kuo-Toa

Humanoide Médio (kuo-toa), neutro e mau

Classe de Armadura 11 (armadura natural)
Pontos de Vida 65 (10d8 + 20)
Deslocamento 9 m, natação 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	11 (+0)

Perícias Percepção +6, Religião +4
Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 19
Idiomas Subcomum
Nível de Desafio 1 (200 XP)

Anfíbio. O kuo-toa pode respirar ar e água.

Conjuração. O kuo-toa é um conjurador de 2° nível. Sua habilidade de conjuração é Sabedoria (CD de resistência de magia 12, +4 para atingir com ataques com magia). Ele possui as seguintes magias de clérigo preparadas:

Truques (à vontade): *chama sagrada, taumaturgia*
1° nível (3 espaços): *escudo da fé, perdição*

Escorregadio. O kuo-toa tem vantagem em testes de habilidade e testes de resistência para escapar de um agarrão.

Percepção Transcendental. O kuo-toa pode sentir a presença de qualquer criatura a até 9 metros dele que esteja invisível ou no Plano Etéreo. Ele pode localizar com precisão tais criaturas que estejam se movendo.

Sensibilidade à Luz Solar. Enquanto estiver sob luz solar, o kuo-toa tem desvantagem nas jogadas de ataque, assim como em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados a visão.

Ações

Ataques Múltiplos. O kuo-toa realiza dois ataques: um com sua mordida e um com seu bastão pinçado.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 4 (1d4 + 2) de dano perfurante.

Bastão Pinçado. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 5 (1d6 + 2) de dano perfurante. Se o alvo for uma criatura Média ou menor, ele fica agarrado (CD 14 para escapar). Até esse agarrão acabar, o kuo-toa não pode usar seu bastão pinçado em outra criatura.

Arcebispo Kuo-Toa

Humanoide Médio (kuo-toa), neutro e mau

Classe de Armadura 13 (armadura natural)
Pontos de Vida 97 (13d8 + 39)
Deslocamento 9 m, natação 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	13 (+1)	16 (+3)	14 (+2)

Perícias Percepção +9, Religião +6
Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 19
Idiomas Subcomum
Nível de Desafio 6 (2.300 XP)

Anfíbio. O kuo-toa pode respirar ar e água.

Conjuração. O kuo-toa é um conjurador de 10° nível. Sua habilidade de conjuração é Sabedoria (CD de resistência de magia 14, +6 para atingir com ataques com magia). Ele possui as seguintes magias de clérigo preparadas:

Truques (à vontade): *chama sagrada, orientação, taumaturgia*
1° nível (4 espaços): *detectar magia, escudo da fé, santuário*
2° nível (3 espaços): *arma espiritual, imobilizar pessoa*
3° nível (3 espaços): *espírito guardião, idiomas*
4° nível (3 espaços): *adivinhação, controlar a água*
5° nível (2 espaços): *curar ferimentos em massa, vidência*

Escorregadio. O kuo-toa tem vantagem em testes de habilidade e testes de resistência para escapar de um agarrão.

Percepção Transcendental. O kuo-toa pode sentir a presença de qualquer criatura a até 9 metros dele que esteja invisível ou no Plano Etéreo. Ele pode localizar com precisão tais criaturas que estejam se movendo.

Sensibilidade à Luz Solar. Enquanto estiver sob luz solar, o kuo-toa tem desvantagem nas jogadas de ataque, assim como em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados a visão.

Ações

Ataques Múltiplos. O kuo-toa realiza dois ataques corpo-a-corpo.

Cetro. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 6 (1d6 + 3) de dano de concussão mais 14 (4d6) de dano elétrico.

Golpe Desarmado. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 4 (1d4 + 2) de dano de concussão.

LÂMIA

Cidades desérticas arruinadas e tumbas de monarcas esquecidos são covis perfeitos para as pavorosas lâmias. Esses monstros decadentes apossam-se de locais que foram esquecidos e fazem desses a sede do seu governo hedonista, rodeando-se de sicofantas. As lâmias dependem dos homens-chacal para realizar diversas tarefas, enviando-os através dos desertos para capturar escravos ou roubar tesouros de caravanas, acampamentos ou vilas, ocultos pela magia da lâmia enquanto atacam.

A lâmia possui um belo corpo humanoide superior que se funde com uma poderosa forma leonina quadrupede. Suas garras negras devastadoras fala por sua natureza predatória, assim como por sua sede por tortura e carne humanoide.

Tiranas do Prazer. As lâmias adornam seus paraísos decrépitos com ornamentos roubados de caravanas passantes, depois usam magia para acentuar ainda mais seus covis, mascarando decadência com ilusão. Os deslumbrantes jardins do covil, apartamentos finamente decorados e inúmeros escravos parecem estar em desacordo com seu afastamento e estado de ruína.

Usando seu toque intoxicante, uma lâmia enfraquece a mente dos inimigos, tornando-os mais suscetíveis às suas magias de encantamento e tornando-os escravos. Aqueles seduzidos com a magia *missão* são colocados uns contra os outros em competições elaboradas para o divertimento da lâmia.

Predadoras Vaidosas. Sempre ansiosas por adquirir mais riqueza e escravos, uma lâmia usa uma poça de água ou um espelho em conjunto com a magia *vidência* para observar seus domínios. Uma lâmia usa esse poder para vigiar as rotas de comércio e os assentamentos próximos, ou para buscar objetos e criaturas de suas fantasias.

As lâmias são particularmente apaixonadas por buscar aventureiros de coração puro para seduzi-los e corrompe-los ao mal, saboreando a destruição da virtude deles. Elas usam suas magias para atrair vítimas em potencial para seus covis, contando com ilusão e com seus escravos para capturar oponentes desafortunados. As lâmias prezam pela beleza e força acima de tudo, no entanto. Qualquer prisioneiro que fique aquém de sua expectativa torna-se o prato principal de um banquete horrendo, ou é liberto para morrer enquanto vaga pelos desertos.

Enquanto tiverem escravos para enfrentar seus inimigos, as lâmias lutarão de longe, seduzindo os inimigos com magia, quando puderem. Uma lâmia obrigada a entrar em corpo-a-corpo não permanece por muito tempo, dilacerando a carne com suas garras e adaga antes de saltar para um local seguro.

Lacaias de Graz'zt. O lorde demônio Graz'zt criou as lâmias a partir dos seus servos mortais, garantindo a elas imortalidade em troca de poderes monstruosos e de um juramento de fidelidade. Graz'zt às vezes solicita que as lâmias guardem locais importantes para ele, mas as lâmias sob seu serviço permanecem livres para espalhar sua maldade como acharem adequado.

LÂMIA

Monstruosidade Grande, caótico e mau

Classe de Armadura 13 (armadura natural)
Pontos de Vida 97 (13d10 + 26)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	13 (+1)	15 (+2)	14 (+2)	15 (+2)	16 (+3)

Perícias Enganação +7, Furtividade +3, Intuição +4
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 12
Idiomas Abissal, Comum
Nível de Desafio 4 (1.100 XP)

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração de uma lâmia é Carisma (CD de resistência de magia 13). Ela pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

À vontade: *disfarçar-se* (qualquer forma humanoide), *imagem maior*
3/dia cada: *enfeitiçar pessoa, imagem maior, sugestão, vidência*
1/dia: *missão*

AÇÕES

Ataques Múltiplos. A lâmia realiza dois ataques: um com suas garras e um com sua adaga ou toque intoxicante.

Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 14 (2d10 + 3) de dano cortante.

Adaga. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 5 (1d4 + 3) de dano perfurante.

Toque Intoxicante. *Ataque Corpo-a-Corpo com Magia*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura. *Acerto*: O alvo é magicamente amaldiçoado por 1 hora. Até a maldição acabar, o alvo tem desvantagem em testes de resistência de Sabedoria e em todos os testes de habilidade.

LICANTROPOS

Uma das mais antigas e temidas de todas as maldições, a licantropia pode transformar o humanoide mais civilizado em uma besta voraz. Em sua forma humanoide natural, uma criatura amaldiçoada com a licantropia parece ser seu eu normal. Com o tempo, no entanto, muitos licantropos adquirem traços sugestivos de sua forma animal. Na forma animal, um licantropos lembra uma poderosa versão de um animal normal. Ao ser examinado mais de perto, seus olhos mostram uma fagulha tênue de inteligência antinatural e pode brilhar vermelho no escuro.

Licantropos malignos escondem-se entre o povo comum, surgindo na forma animal durante a noite para espalhar terror e derramamento de sangue, especialmente durante a lua cheia. Licantropos benignos são reclusos e ficam desconfortáveis em volta de outras criaturas civilizadas, geralmente vivendo sozinhos em áreas selvagens bem longe de vilas e cidades.

Maldição da Licantropia. Uma criatura humanoides pode ser afetada com a maldição da licantropia após ser ferida por um licantropos, ou se um ou ambos os seus pais forem licantropos. A magia *remover maldição* pode livrar um licantropos afetado pela maldição, mas um licantropos de nascimento pode ser liberto da maldição apenas através da magia *desejo*.

Um licantropos pode tanto resistir a maldição quanto abraça-la. Ao resistir a maldição, um licantropos mantem sua tendência normal e personalidade enquanto estiver em sua forma humanoide. Ele vive sua vida como sempre viveu, enterrando fundo os impulsos bestiais que enfurecem dentro dele. Porém, quando a lua cheia aparece, a maldição torna-se forte demais para se resistir, transformando o indivíduo em sua forma de besta – ou numa forma híbrida horrenda que combina traços animais e humanoides. Quando a lua desce, a besta interior pode ser controlada mais uma vez. Especialmente se a criatura amaldiçoada não estiver ciente de sua condição, ela pode não se lembrar dos eventos de sua transformação, apesar dessas memórias, muitas vezes, assombrarem um licantropos como sonhos sangrentos.

Alguns indivíduos veem pouco motivo para lutar contra a maldição e aceitam o que são. Com o tempo e experiência, eles aprendem a dominar suas habilidades de metamorfose e podem assumir as formas de besta e formas híbridas à vontade. A maioria dos licantropos que abraçam suas naturezas bestiais sucumbem a sede de sangue, tornando-se criaturas malignas oportunistas que caçam os mais fracos.

HOMEM-JAVALI

Os homens-javali são mal-humorados, brutos e vulgares. Como humanoides, eles atarracados e musculosos, com cabelos curtos e espetados. Em suas formas humanoides ou híbridas, eles usam armas pesadas, enquanto que em sua forma híbrida ou animal, eles ganham um ataque devastador com suas presas por onde sua maldição é transmitida. Um homem-javali infecta outras criaturas indiscriminadamente, apreciando o fato de que, quanto mais suas vítimas resistirem a maldição, mais selvagens e bestiais elas se tornarão.
Os homens-javali vivem em pequenos grupos familiares em áreas florestais remotas, construindo cabanas mal acabadas ou vivendo em cavernas. Eles desconfiam de estranhos, mas as vezes se aliam com orcs.

Variação: Licantropos Não-Humanos

As estatísticas presentes nessa seção assumem um humano como criatura base. Porém, você também pode usar as estatísticas para representar licantropos não-humanos, adicionando verossimilhança ao permitir que licantropos não-humanos mantenham um ou mais de seus traços raciais humanoides. Por exemplo, um elfo lobisomem deveria ter o traço Ancestralidade Feérica.

Homem-Rato

Os homens-rato são licantropos astutos com personalidades manhosas e avarentas. Eles são magros e cheios de tiques na forma humanoide, com cabelos finos e olhos penetrantes. Em suas formas humanoides e híbridas, os homens-rato preferem armas leves e usam táticas de emboscada ao invés de combaterem em bando. Apesar de um homem-rato poder desferir uma mordida desagradável em sua forma de rato, eles preferem essa forma para se infiltrarem furtivamente e escaparem ao invés de para o combate.

Um clã de homens-rato opera similarmente a uma guilda de ladrões, com homens-rato transmitindo suas maldições apenas para criaturas que eles queiram introduzir no clã. Os homens-rato que são amaldiçoados por acidente ou que saem do controle do clã, são rapidamente caçados e mortos.

Os clãs de homens-rato são encontrados em civilizações urbanas, geralmente residindo em porões e catacumbas. Essas criaturas são comuns em esgotos abaixo de cidades maiores, vendo essas áreas subterrâneas como territórios de caça. Ratos e ratos gigantes são encontrados com frequência vivendo entre os homens-ratos.

Homem-Tigre

Os homens-tigre são caçadores e guerreiros ferozes com uma natureza arrogante e exigente. Esbeltos, elegantes e musculosos na forma humanoides, eles são mais altos que a média e são bem cuidados. Os homens-tigre alcançam tamanhos enormes em sua forma animal e híbrida, mas eles lutam em suas formas humanoides mais refinadas quando podem. Eles não gostam de transmitir suas maldições, já que cada novo homem-tigre significa competição por território e presas.

Os homens-tigre vivem em selvas nos limites da civilização humanoide, viajando para assentamentos isolados para comercializar ou se divertir. Eles vivem e caçam sozinhos ou em pequenos grupos familiares.

Homem-Urso

Homens-urso são poderosos licantropos com a habilidade de acalmar suas naturezas monstruosas e rejeitar seus impulsos violentos. Na forma humanoide, eles são grandes, musculosos e cobertos por pelos que combinam com a pelagem de suas formas ursinas. Um homem-urso é solitário por natureza, temendo o que pode vir a acontecer com as criaturas inocentes a sua volta quando sua natureza bestial tomar conta.

Quando um homem-urso se transforma, ele cresce a um tamanho enorme, atacando com armas ou garras. Ele luta com a ferocidade de um urso, apesar de que mesmo em suas formas bestiais, eles evitam morder para não transmitir suas maldições. Tipicamente, um homem-urso passa a licantropia apenas para companheiros ou aprendizes escolhidos, passando o tempo que segue ajudando o novo licantropos a aceitar a maldição para que possa controla-la.

Criaturas solitárias, os homens-urso agem como andarilhos em seus territórios, protegendo a flora e a fauna tanto contra intrusos humanoides quanto monstruosos. Apesar da maioria dos homens-ursos terem tendência boa, alguns são tão malignos quanto outros licantropos.

Lobisomem

Um lobisomem é um predador selvagem. Em sua forma humanoide, um lobisomem possui sentidos aguçados, temperamento explosivo e uma tendência a comer carne mal passada. Sua forma de lobo é um predador assustador, mas sua forma híbrida é ainda mais aterrorizante – um corpo humanoide peludo e musculoso com uma cabeça de lobo raivoso. Um lobisomem pode empunhar armas em sua forma híbrida, apesar dele preferir partir seus inimigos ao meio com suas poderosas garras e mordida.

A maioria dos lobisomens fogem das terras civilizadas não muito depois de serem afetados. Aqueles que rejeitam a maldição temem pelo que pode acontecer se permanecerem entre seus amigos e familiares. Aqueles que abraçam a maldição temem descobrir e as consequências dos seus atos assassinos. Na natureza selvagem, os lobisomens formam matilhas que também incluem lobos e lobos atrozes.

Personagens de Jogadores como Licantropos

Um personagem que se torne um licantropos mantem suas estatísticas, exceto como especificado no tipo licantropos. O personagem ganha os deslocamentos do licantropos em formas não-humanoides, imunidades a dano, traços e ações que não envolvam equipamentos. O personagem é proficiente com os ataques naturais do licantropos, como com sua mordida e garras, que causam dano como mostrado nas estatísticas do licantropos. O personagem não pode falar enquanto estiver na forma animal.

Um humanoide atingido por um ataque que carregue a maldição da licantropia deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição (CD 8 + o bônus de proficiência do licantropos + o modificador de Constituição do licantropos) ou será amaldiçoado. Se o personagem abraçar a maldição, a tendência dele torna-se a definida para o licantropos. O Mestre é livre para decidir se uma mudança de tendência pode colocar o personagem sob controle do Mestre até que a maldição da licantropia seja removida.

As seguintes informações aplicam-se aos licantropos específicos.

Homem-Javali. O personagem adquire Força 17 se seu valor já não for maior, e +1 de bônus na CA enquanto estiver na forma de javali ou híbrida (de armadura natural). As jogadas de ataque e dano das presas são baseadas em Força. Para o traço Investida, a CD é 8 + o bônus de proficiência do personagem + seu modificador de Força.

Homem-Rato. O personagem adquire Destreza 15 se o seu valor já não for maior. Jogadas de ataque e dano da mordida são baseadas no que for maior para o personagem entre Força e Destreza.

Homem-Tigre. O personagem adquire Força 17 se seu valor já não for maior. Jogadas de ataque e dano para as armas naturais são baseadas em Força. Para o traço Bote, a CD é 8 + o bônus de proficiência do personagem + seu modificador de Força.

Homem-Urso. O personagem adquire Força 19 se seu valor já não for maior, e +1 de bônus na CA enquanto estiver na forma de urso ou híbrida (de armadura natural). Jogadas de ataque e dano para as armas naturais são baseadas em Força.

Lobisomem. O personagem adquire Força 15 se seu valor já não for maior, e +1 de bônus na CA enquanto estiver na forma de lobo ou híbrida (de armadura natural). Jogadas de ataque e dano para as armas naturais são baseadas em Força.

Homem-Javali

Humanoide Médio (humano, metamorfo), neutro e mau

Classe de Armadura 10 em forma humanoide, 11 (armadura natural) em forma de javali ou híbrida
Pontos de Vida 78 (12d8 + 24)
Deslocamento 9 m (12 m em forma de javali)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	8 (–1)

Perícias Percepção +2
Imunidade a Dano concussão, cortante e perfurante de armas não-mágicas que não sejam de prata
Sentidos Percepção passiva 12
Idiomas Comum (não consegue falar em forma de javali)
Nível de Desafio 4 (1.100 XP)

Implacável (Recarrega após um Descanso Curto ou Longo). Se o homem-javali sofrer 14 de dano ou menos, que poderia reduzi-lo a 0 pontos de vida, ele é reduzido a 1 ponto de vida, ao invés.

Investida (Formas de Javali ou Híbrida Apenas). Se o homem-javali se mover, pelo menos, 4,5 metros em linha reta até um alvo e então atingi-lo com suas presas no mesmo turno, o alvo sofre 7 (2d6) de dano cortante extra. Se o alvo for uma criatura, ele deve ser bem sucedido num teste de resistência de Força CD 13 ou será derrubado no chão.

Metamorfo. O homem-javali pode usar sua ação para se metamorfosear em um híbrido humanoide-javali ou em um javali, ou de volta a sua forma verdadeira, que é humanoide. Suas estatísticas, diferentes da sua CA, são as mesmas em cada forma. Qualquer equipamento que esteja vestindo ou carregando não é transformado. Ele reverte a sua forma verdadeira se morrer.

Ações

Ataques Múltiplos (Formas Humanoide ou Híbrida Apenas). O homem-javali realiza dois ataques, apenas um deles pode ser com suas presas.

Malho (Formas Humanoide ou Híbrida Apenas). *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 10 (2d6 + 3) de dano de concussão.

Presas (Formas de Javali ou Híbrida Apenas). *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 10 (2d6 + 3) de dano cortante. Se o alvo for um humanoide, ele deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição CD 12 ou será amaldiçoado com a licantropia do homem-javali.

Homem-Rato

Humanoide Médio (humano, metamorfo), leal e mau

Classe de Armadura 12
Pontos de Vida 33 (6d8 + 6)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	8 (–1)

Perícias Furtividade +4, Percepção +2
Imunidade a Dano concussão, cortante e perfurante de armas não-mágicas que não sejam de prata
Sentidos visão no escuro 18 m (forma de rato apenas), Percepção passiva 12
Idiomas Comum (não consegue falar em forma de rato)
Nível de Desafio 2 (450 XP)

Faro Aguçado. O homem-rato tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados ao olfato.

Metamorfo. O homem-rato pode usar sua ação para se metamorfosear em um híbrido humanoide-rato ou em um rato gigante, ou de volta a sua forma verdadeira, que é humanoide. Suas estatísticas, diferentes do seu tamanho, são as mesmas em cada forma. Qualquer equipamento que esteja vestindo ou carregando não é transformado. Ele reverte a sua forma verdadeira se morrer.

Ações

Ataques Múltiplos (Formas Humanoide ou Híbrida Apenas). O homem-rato realiza dois ataques, apenas um deles pode ser com sua mordida.

Mordida (Formas de Rato ou Híbrida Apenas). *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 4 (1d4 + 2) de dano perfurante. Se o alvo for um humanoide, ele deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição CD 11 ou será amaldiçoado com a licantropia do homem-rato.

Espada Curta (Formas Humanoide ou Híbrida Apenas). *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 5 (1d6 + 2) de dano perfurante.

Besta de Mão (Formas Humanoide ou Híbrida Apenas). *Ataque à Distância com Arma*: +4 para atingir, distância 9/36 m, um alvo. *Acerto*: 5 (1d6 + 2) de dano perfurante.

Homem-Tigre

Humanoide Médio (humano, metamorfo), neutro

Classe de Armadura 12
Pontos de Vida 120 (16d8 + 48)
Deslocamento 9 m (12 m em forma de tigre)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)	11 (+0)

Perícias Furtividade +4, Percepção +5
Imunidade a Dano concussão, cortante e perfurante de armas não-mágicas que não sejam de prata
Sentidos visão no escuro 18 m (forma de tigre apenas), Percepção passiva 15
Idiomas Comum (não consegue falar em forma de tigre)
Nível de Desafio 4 (1.100 XP)

Bote (Forma de Tigre ou Híbrida Apenas). Se o homem-tigre se mover, pelo menos, 4,5 metros em linha reta em direção de um alvo logo antes de atingi-lo com seu ataque de garra, o alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Força CD 14 para não cair no chão. Se o alvo cair no chão, o homem-tigre poderá realizar uma um ataque de mordida contra ele usando uma ação bônus.

Faro e Audição Aguçados. O homem-tigre tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados ao olfato e à audição.

Metamorfo. O homem-tigre pode usar sua ação para se metamorfosear em um híbrido humanoide-tigre ou em um tigre, ou de volta a sua forma verdadeira, que é humanoide. Suas estatísticas, diferentes do seu tamanho, são as mesmas em cada forma. Qualquer equipamento que esteja vestindo ou carregando não é transformado. Ele reverte a sua forma verdadeira se morrer.

Ações

Ataques Múltiplos (Formas Humanoide ou Híbrida Apenas). Na forma humanoide, o homem-tigre realiza dois ataques com cimitarra ou dois ataques com arco longo. Na forma híbrida, ele pode atacar como um humanoide ou realizar dois ataques de garra.

Mordida (Formas de Tigre ou Híbrida Apenas). *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 8 (1d10 + 3) de dano perfurante. Se o alvo for um humanoide, ele deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição CD 13 ou será amaldiçoado com a licantropia do homem-tigre.

Garra (Formas de Tigre ou Híbrida Apenas). *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 7 (1d8 + 3) de dano cortante.

Cimitarra (Formas Humanoide ou Híbrida Apenas). *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 6 (1d6 + 3) de dano cortante.

Arco Longo (Formas Humanoide ou Híbrida Apenas). *Ataque à Distância com Arma*: +4 para atingir, distância 45/180 m, um alvo. *Acerto*: 6 (1d8 + 2) de dano perfurante.

Homem-Urso

Humanoide Médio (humano, metamorfo), neutro e bom

Classe de Armadura 10 em forma humanoide, 11 (armadura natural) em forma de urso ou híbrida
Pontos de Vida 135 (18d8 + 54)
Deslocamento 9 m (12 m, escalada 9 m, em forma de urso ou híbrida)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)

Perícias Percepção +7
Imunidade a Dano concussão, cortante e perfurante de armas não-mágicas que não sejam de prata
Sentidos Percepção passiva 17
Idiomas Comum (não consegue falar em forma de urso)
Nível de Desafio 5 (1.800 XP)

Faro Aguçado. O homem-urso tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados ao olfato.

Metamorfo. O homem-urso pode usar sua ação para se metamorfosear em um híbrido humanoide-urso Grande ou em um urso Grande, ou de volta a sua forma verdadeira, que é humanoide. Suas estatísticas, diferentes do seu tamanho e CA, são as mesmas em cada forma. Qualquer equipamento que esteja vestindo ou carregando não é transformado. Ele reverte a sua forma verdadeira se morrer.

Ações

Ataques Múltiplos. Na forma de urso, o homem-urso realiza dois ataques de garra. Na forma humanoide, ele realiza dois ataques com machado grande. Na forma híbrida, ele pode atacar como um urso ou como um humanoide.

Mordida (Formas de Urso ou Híbrida Apenas). *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +7 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 15 (2d10 + 4) de dano perfurante. Se o alvo for um humanoide, ele deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição CD 14 ou será amaldiçoado com a licantropia do homem-urso.

Garra (Formas de Urso ou Híbrida Apenas). *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +7 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 13 (2d8 + 4) de dano cortante.

Machado Grande (Formas Humanoide ou Híbrida Apenas). *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +7 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 10 (1d12 + 4) de dano cortante.

Lobisomem

Humanoide Médio (humano, metamorfo), caótico e mau

Classe de Armadura 11 em forma humanoide, 12 (armadura natural) em forma de lobo ou híbrida
Pontos de Vida 58 (9d8 + 18)
Deslocamento 9 m (12 m, em forma de lobo)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Perícias Furtividade +3, Percepção +4
Imunidade a Dano concussão, cortante e perfurante de armas não-mágicas que não sejam de prata
Sentidos Percepção passiva 14
Idiomas Comum (não consegue falar em forma de lobo)
Nível de Desafio 3 (700 XP)

Faro e Audição Aguçados. O lobisomem tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados ao olfato e à audição.

Metamorfo. O lobisomem pode usar sua ação para se metamorfosear em um híbrido humanoide-lobo ou em um lobo, ou de volta a sua forma verdadeira, que é humanoide. Suas estatísticas, diferentes da sua CA, são as mesmas em cada forma. Qualquer equipamento que esteja vestindo ou carregando não é transformado. Ele reverte a sua forma verdadeira se morrer.

Ações

Ataques Múltiplos (Formas Humanoide ou Híbrida Apenas). O lobisomem realiza dois ataques: um com sua mordida e um com suas garras ou lança.

Mordida (Formas de Lobo ou Híbrida Apenas). *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 6 (1d8 + 2) de dano perfurante. Se o alvo for um humanoide, ele deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição CD 12 ou será amaldiçoado com a licantropia do lobisomem.

Garra (Forma Híbrida Apenas). *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 7 (2d4 + 2) de dano cortante.

Lança (Forma Humanoide Apenas). *Ataque Corpo-a-Corpo ou à Distância com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m ou distância 6/18 m, uma criatura. *Acerto*: 5 (1d6 + 2) de dano perfurante, ou 6 (1d8 + 2) de dano perfurante se usada com as duas mãos para realizar ataques corpo-a-corpo.

Lich

Morto-vivo Médio, qualquer tendência maligna

Classe de Armadura 17 (armadura natural)
Pontos de Vida 135 (18d8 + 54)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	16 (+3)	16 (+3)	20 (+5)	14 (+2)	16 (+3)

Testes de Resistência Con +10, Int +12, Sab +9
Perícias Arcanismo +18, História +12, Intuição +9, Percepção +9
Resistência a Dano frio, elétrico, necrótico
Imunidade a Dano veneno; concussão, cortante e perfurante de armas não-mágicas
Imunidade a Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exausto, paralisado
Sentidos visão verdadeira 36 m, Percepção passiva 19
Idiomas Comum e até mais cinco outros idiomas
Nível de Desafio 21 (33.000 XP)

Conjuração. O lich é um conjurador de 18° nível. Sua habilidade de conjuração é Inteligência (CD de resistência de magia 20, +12 para atingir com ataques com magia). Ele possui as seguintes magias de mago preparadas:

Truques (à vontade): *mãos mágicas, prestidigitação, raio de gelo*
1° nível (4 espaços): *detectar magia, escudo arcano, mísseis mágicos, onda trovejante*
2° nível (3 espaços): *detectar pensamentos, flecha ácida de Melf, invisibilidade, reflexos*
3° nível (3 espaços): *animar mortos, bola de fogo, contramágica, dissipar magia*
4° nível (3 espaços): *malogro, porta dimensional*
5° nível (3 espaços): *névoa mortal, vidência*
6° nível (1 espaços): *desintegrar, globo de invulnerabilidade*
7° nível (1 espaços): *dedo da morte, viagem planar*
8° nível (1 espaços): *dominar monstro, palavra de poder atordoar*
9° nível (1 espaços): *palavra de poder matar*

Rejuvenescimento. Se tiver uma filactéria, um lich destruído adquire um novo corpo em 1d10 dias, recuperando todos os seus pontos de vida e se tornando ativo novamente. O novo corpo aparece a 1,5 metro da filactéria.

Resistência à Expulsão. O lich tem vantagem em testes de resistência contra qualquer efeito de expulsar mortos-vivos.

Resistência Lendária (3/Dia). Se o lich falhar em um teste de resistência, ele pode escolher obter sucesso, no lugar.

Ações

Toque Paralisante. *Ataque Corpo-a-Corpo com Magia*: +12 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura. *Acerto*: 10 (3d6) de dano de frio. O alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição CD 18 ou ficará paralisado por 1 minuto. O alvo pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos turnos dele, terminando o efeito sobre si com um sucesso.

Ações Lendárias

O lich pode realizar 3 ações lendárias, escolhidas dentre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. O lich recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dele.

Truque. O lich conjura um truque.
Toque Paralisante (Custa 2 Ações). O lich usa seu Toque Paralisante.
Olhar Aterrorizante (Custa 2 Ações). O lich fita seu olhar em uma criatura que ele possa ver, a até 3 metros dele. O alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Sabedoria CD 18 contra essa magia ou ficará amedrontado por 1 minuto. A criatura amedrontada pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos turnos dela, terminando o efeito sobre si com um sucesso. Se o teste de resistência de um alvo for bem sucedido ou se o efeito terminar nele, esse alvo fica imune ao olhar do lich pelas próximas 24 horas.
Romper Vida (Custa 3 Ações). Cada criatura viva a até 6 metros do lich, deve realizar um teste de resistência de Constituição CD 18 contra essa magia, sofrendo 21 (6d6) de dano necrótico se fracassarem, ou metade desse dano caso obtenham sucesso.

LICH

Os liches são os restos de grandes magos que abraçaram a morte-vida como meio de se preservarem. Eles aprofundam seu próprio poder a qualquer custo, não tendo nenhum interesse nos assuntos dos vivos, exceto onde esses assuntos interferem nos seus próprios. Conspiradores e insanos, eles anseiam por conhecimento há muito esquecido e pelos mais terríveis segredos. Já que a sombra da morte não paira sobre eles, os liches podem conceber planos que levam anos, décadas ou séculos para darem frutos.

Um lich é um humanoide magro e esquelético com carne murcha esticada sobre seus ossos. Seus olhos sucumbiram à deterioração há muito tempo, mas pontos de luz queimam em suas órbitas vazias. Ele geralmente se veste com restos de roupas finas bem ajustadas e joias usadas e embotadas pelo passar do tempo.

Segredos da Morte-Vida. Nenhum mago toma o caminho do lich por capricho, e o processo de se tornar um lich é um segredo bem guardado. Os magos que buscam se tornar liches devem fazer barganhas com corruptores, deuses malignos ou outras entidades torpes. Muitos buscam Orcus, o Príncipe Demônio dos Mortos-Vivos, cujo poder já criou incontáveis liches. Porém, aqueles que controlam o poder de se tornar um lich sempre exigem lealdade e servidão por seus conhecimentos.

Um lich é criado através de um ritual arcano que aprisiona a alma do mago dentro de uma filactéria. Fazer isso vincula a alma ao mundo mortal, impedindo-a de viajar para os Planos Exteriores após a morte. Uma filactéria é tradicionalmente um amuleto no formado de uma pequena caixa, mas ela pode ter a forma de qualquer item que possua um espaço interior no qual símbolos arcanos de nomeação, vinculação, imortalidade e magia negra são inscritos com prata.

Com sua filactéria preparada, o futuro lich bebe uma poção de transformação – uma infusão vil de veneno misturado com sangue de uma criatura racional cuja alma é sacrificada para a filactéria. O mago cai morto, depois se ergue como um lich enquanto sua alma entra na filactéria, onde ela permanece para sempre.

Sacrifícios de Almas. Um lich deve, periodicamente, alimentar sua filactéria com almas para sustentar a magia que preserva seu corpo e consciência. Ele o faz usando a magia *aprisionamento*. Ao invés de escolher uma das opções normais da magia, o lich usa a magia para prender magicamente o corpo e a alma do alvo dentro da sua filactéria. A filactéria deve estar no mesmo plano que o lich para que a magia funcione. A filactéria do lich pode conter apenas uma criatura por vez, e uma magia dissipar magia conjurada como uma magia de 9° nível sobre a filactéria liberta qualquer criatura aprisionada dentro dela. Uma criatura aprisionada na filactéria por 24 horas é consumida e destruída completamente, depois disso, nada inferior a uma intervenção divina pode trazê-la de volta à vida.

Um lich que fracasse ou esqueça de manter seu corpo com sacrifícios de almas, começa a se debilitar fisicamente e pode, eventualmente, se tornar um demilich.

Morte e Restauração. Quando o corpo de um lich é destruído por acidente ou por luta, a vontade e mente do lich são drenadas dele, deixando apenas um corpo sem vida para trás. Dentro de dias, um novo corpo se reforma próximo da filactéria do lich, coalescendo através de fumaça brilhante emitida do aparato. Já que a destruição de sua filactéria significa a possibilidade da morte eterna, um lich geralmente mantem sua filactéria em um local escondido e bem guardado.

Destruir a filactéria de um lich não é uma tarefa fácil e geralmente requer um ritual, item ou arma especial. Cada filactéria é única, e descobrir a chave para a destruição dela pode ser uma busca por si só.

Existência Solitária. De tempos em tempos, um lich pode ficar cansado de sua busca obstinada por poder, para se interessar com o mundo a sua volta, na maioria das vezes, quando algum evento grande o lembra da vida que ele teve uma vez. Do contrário, ele vive em isolamento, lidando apenas com as criaturas cujos serviços ajudam a proteger seu covil.

Alguns poucos liches chamam-se por seus nomes antigos, ao invés de adotarem alcunhas como o Mão Negra ou o Rei Esquecido.

Coletores de Mágica. Os liches coletam magias e itens mágicos. Além de seu repertório de magias, um lich possui acesso a poções, pergaminhos, bibliotecas de grimórios, uma ou mais varinhas e talvez um ou dois cajados. Ele não tem receio em usar esses tesouros sempre que seu covil estiver sob ataque.

Natureza Morta-Viva. Um lich não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

O COVIL DO LICH

Um lich geralmente assombra a residência que ele mais gostava em vida, como uma torre solitária, uma ruína assombrada ou uma academia de magia negra. Alternativamente, alguns liches constroem tumbas secretas cheias de guardiões poderosos e armadilhas.

Tudo no covil de um lich reflete sua mente tenaz e sua astúcia pavorosa, incluindo as armadilhas mágicas e mundanas que o protege. Mortos-vivos, constructos e demônios aprisionados espreitam em recessos sombrios, emergindo para destruir aqueles que ousarem perturbar o trabalho do lich.

Um lich enfrentado em seu covil tem um nível de desafio 22 (41.000 XP).

AÇÕES DE COVIL

No valor de iniciativa 20 (quebrando toda a sequência de iniciativa), o lich rola um d20. Em um resultado 11 ou superior, o lich realiza uma ação de covil fazendo um dos efeitos a seguir. Ele não pode usar o mesmo efeito em duas rodadas consecutivas:

- O lich rola um d8 e recupera um espaço de magia desse nível ou inferior. Se ele não possuir um espaço de magia desse nível ou inferior, nada acontece.
- O lich afeta uma criatura que ele possa ver, a até 9 metros dele. Um cordão crepitante de energia negativa acorrenta o lich ao alvo. Sempre que o lich sofrer dano, o alvo deve realizar um teste de resistência de Constituição CD 18. Se fracassar na resistência, o lich sofre metade do dano (arredondado para baixo), e o alvo sofre o dano restante. Essa corrente dura até a contagem de iniciativa 20 na próxima rodada ou até o lich ou o alvo não estar mais no covil do lich.
- O lich convoca os espíritos das criaturas que morreram no seu covil. Essas aparições se materializam e atacam uma criatura que o lich possa ver, a até 18 metros dele. O alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição CD 18, sofrendo 52 (15d6) de dano necrótico se falhar na resistência, ou metade desse dano caso obtenha sucesso. As aparições, então, desaparecem.

LIMOS

Os limos se desenvolvem no escuro, evitando áreas de luz plena e temperaturas extremas. Eles fluem através do subterrâneo úmido, alimentando-se de qualquer criatura ou objeto que possam dissolver, esgueirando-se pelo chão, escorrendo de paredes e tetos, espalhando-se pelas bordas de poças subterrâneas e espremendo-se através de rachaduras. O primeiro indício que um aventureiro recebe da presença de um limo, geralmente é a dor excruciante do seu toque ácido.

Os limos são atraídos por movimento e calor. Matéria orgânica nutre-os, e quando as presas são escassas, eles se alimentam de sujeiras, fungos e vísceras. Exploradores veteranos sabem que uma passagem imaculadamente limpa é um provável sinal que um limo habita as redondezas.

Morte Lenta. Um limo mata suas presas devagar. Algumas variedades, como os pudins negros e cubos gelatinosos, engolfam as criaturas para impedi-las de escapar. O único ponto positivo dessa morte torturante é que os companheiros da vítima podem vir para resgata-la antes que seja tarde.

Já que nem todo limo digere todo tipo de substância, alguns terão moedas, equipamentos de metal, ossos e outros entulhos suspensos dentro de seus corpos trêmulos. Um limo derrotado pode ser uma fonte rica de tesouros para seus algozes.

Servos Involuntários. Apesar de um limo não possuir inteligência para se aliar com outras criaturas, aqueles que compreenderem a necessidade de alimento de um limo podem atrai-los para um local onde ele possa ser usado por eles. Monstros espertos mantem limos por perto para defender passagens ou consumir restos. Da mesma forma, um limo pode ser atraído para uma armadilha de fosso, onde seus captores o alimentam regularmente para prevenir que ele venha atrás deles. Criaturas engenhosas colocam tochas e braseiros flamejantes em áreas estratégicas para dissuadir um limo a sair de um túnel ou recinto em particular.

Crias de Juiblex. De acordo com o *Demonomicon de Iggwilv* e outras fontes, os limos são fragmentos dispersos ou descendentes do lorde demônio Juiblex. Se isso é verdade ou não, o Lorde Sem Face é um dos poucos seres que pode controlar os limos e imbuir neles um pouco de inteligência. A maior parte do tempo, os limos não tem qualquer senso tático ou de autopreservação. Eles são diretos e previsíveis, atacando e comendo sem astúcia. Sob o controle de Juiblex, eles exibem vislumbres de raciocínio e de intenções malignas.

Natureza de Limo. Um limo não precisa dormir.

VARIAÇÃO: LIMO CINZENTO PSÍQUICO

Um limo cinzento que viva por muito tempo, pode evoluir para se tornar mais inteligente e desenvolver uma habilidade psiônica limitada. Tais ocorrências são mais comuns nos limos cinzentos que vivem próximos de criaturas psiônicas, como os devoradores de mentes, sugerindo que o limo possa sentir e imitar habilidades psiônicas.

Um limo cinzento psiônico possui valor de Inteligência 6 (–2), assim como a seguinte ação adicional.

Esmagamento Psíquico (Recarrega 5–6). O limo afeta uma criatura que ele possa sentir a até 18 metros dele. O alvo deve realizar um teste de resistência de Inteligência CD 10, sofrendo 10 (3d6) de dano psíquico se fracassar na resistência, ou metade desse dano caso obtenha sucesso.

Cubo Gelatinoso

Os cubos gelatinosos vasculham as passagens das masmorras em silêncio, com padrões previsíveis, deixando caminhos perfeitamente limpos em seu rastro. Eles consomem tecido vivo enquanto deixam os ossos e outros materiais não dissolvidos.

Um cubo gelatinoso é praticamente transparente, deixando-o difícil de se observar até que ele ataque. Um cubo que esteja bem alimentado pode ser facilmente observado, já que os ossos, moedas e outros objetos de suas vítimas podem ser vistos suspensos dentro da criatura.

Gosma Ocre

As gosmas ocre são bolas amareladas que podem deslizar por debaixo de portas e através de rachaduras estreitas para perseguir criaturas e devora-las. Eles tem esperteza bestial suficiente para evitar grupos grandes de inimigos.

Uma gosma ocre segue a uma distância segura enquanto persegue seu jantar. Ela digere enzimas e dissolve carne rapidamente, mas não produz efeito em substâncias como ossos, madeira e metal.

Limo Cinzento

Um limo cinzento é a rocha que se tornou líquida pelo caos. Quando se move, ele desliza como uma serpente líquida, erguendo-se para atacar.

Pudim Negro

Um pudim negro lembra uma massa pesada de lodo negro pegajoso. Em passagens mal iluminadas, o pudim parece ser nada além de uma mancha de sombra.

Carne, madeira, metal e ossos se dissolvem quando o pudim reflui sobre eles. A pedra permanece para trás, intacta.

Cubo Gelatinoso

Limo Grande, imparcial

Classe de Armadura 6
Pontos de Vida 84 (8d10 + 40)
Deslocamento 4,5 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	3 (–4)	20 (+5)	1 (–5)	6 (–2)	1 (–5)

Imunidade a Condição amedrontado, caído, cego, enfeitiçado, exausto, surdo
Sentidos percepção às cegas 18 m (cego além desse raio), Percepção passiva 8
Idiomas –
Nível de Desafio 2 (450 XP)

Cubo de Gosma. O cubo ocupa seu espaço total. Outras criaturas podem entrar no espaço, mas uma criatura que o fizer, é alvo do Engolfar do cubo e tem desvantagem no teste de resistência.

As criaturas dentro do cubo podem ver mas tem cobertura total.

Uma criatura a 1,5 metro do cubo pode realizar uma ação para puxar uma criatura ou objeto para fora do cubo. Fazer isso requer um teste de Força CD 12, bem sucedido, e a criatura que realizar a tentativa sofre 10 (3d6) de dano de ácido.

O cubo pode conter apenas uma criatura Grande ou até quatro criaturas Médias ou menores dentro de si, por vez.

Transparente. Mesmo quando o cubo está totalmente à vista, é necessário um teste de Sabedoria (Percepção) CD 15, bem sucedido, para ver um cubo que não esteja nem se movendo nem atacando. Uma criatura que tentar entrar no espaço do cubo sem estar ciente dele, é surpresa pelo cubo.

Ações

Pseudópode. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura. *Acerto*: 10 (3d6) de dano de ácido.

Engolfar. O cubo se move até seu deslocamento. Enquanto faz isso, ele pode entrar no espaço de uma criatura Grande ou menor. Quando o cubo entrar no espaço de uma criatura, a criatura de realizar um teste de resistência de Destreza CD 12.

Se for bem sucedida na resistência, a criatura pode escolher ser empurrada 1,5 metro para trás ou para o lado do cubo. Uma criatura que escolha não ser empurrada sofre as consequências de um fracasso no teste de resistência.

Num fracasso na resistência, o cubo entra no espaço da criatura, e a criatura sofre 10 (3d6) de dano de ácido e é engolfada. A criatura engolfada não pode respirar, fica impedida e sofre 21 (6d6) de dano de ácido no início de cada um dos turnos do cubo. Quando o cubo se mover, a criatura engolfada se moverá com ele.

Uma criatura engolfada pode tentar escapar usando uma ação para realizar um teste de Força CD 12. Com um sucesso, a criatura escapa e entra num espaço de sua escolha, a até 1,5 metro do cubo.

Gosma Ocre

Limo Grande, imparcial

Classe de Armadura 8
Pontos de Vida 45 (6d10 + 12)
Deslocamento 3 m, escalada 3 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	6 (–2)	14 (+2)	2 (–4)	6 (–2)	1 (–5)

Resistência a Dano ácido
Imunidade a Dano elétrico, cortante
Imunidade a Condição amedrontado, caído, cego, enfeitiçado, exausto, surdo
Sentidos percepção às cegas 18 m (cego além desse raio), Percepção passiva 8
Idiomas –
Nível de Desafio 2 (450 XP)

Amorfo. A gosma pode se mover através de um espaço de até 2,5 centímetros de espessura sem se espremer.

Escalada Aracnídea. A gosma pode escalar superfícies difíceis, incluindo andar de cabeça para baixo em tetos, sem precisar realizar um teste de habilidade.

Ações

Pseudópode. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 9 (2d6 + 2) de dano de concussão mais 3 (1d6) de dano de ácido.

Reações

Divisão. Quando a gosma que seja Média ou maior for alvo de dano elétrico ou cortante, ela se divide em duas novas gosmas se tiver pelo menos 10 pontos de vida. Cada nova gosma tem pontos de vida igual a metade da gosma original, arredondado para baixo. Novas gosmas são uma categoria de tamanho inferior ao da gosma original.

Limo Cinzento

Limo Médio, imparcial

Classe de Armadura 8
Pontos de Vida 22 (3d8 + 9)
Deslocamento 3 m, escalada 3 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	6 (–2)	16 (+3)	1 (–5)	6 (–2)	2 (–4)

Perícias Furtividade +2
Resistência a Dano ácido, fogo, frio
Imunidade a Condição amedrontado, caído, cego, enfeitiçado, exausto, surdo
Sentidos percepção às cegas 18 m (cego além desse raio), Percepção passiva 8
Idiomas –
Nível de Desafio 1/2 (100 XP)

Amorfo. O limo pode se mover através de um espaço de até 2,5 centímetros de espessura sem se espremer.

Aparência Falsa. Enquanto o limo permanecer imóvel, ele é indistinguível de uma poça oleosa ou rocha molhada.

Corroer Metal. Qualquer arma não-mágica feita de metal que atingir o limo é corroída. Após causar dano, a arma sofre uma penalidade permanente e cumulativa de –1 nas jogadas de dano. Se a penalidade chegar a –5, a arma é destruída. Munições não-mágicas feitas de metal que atingirem o limo são destruídas depois de causarem dano.

O limo pode devorar até 5 centímetros de espessura de metal não mágico em 1 rodada.

Ações

Pseudópode. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +3 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 4 (1d6 + 1) de dano de concussão mais 7 (2d6) de dano de ácido, e se o alvo estiver vestindo uma armadura de metal não-mágica, a armadura é parcialmente corroída e sofre uma penalidade cumulativa permanente de –1 na CA que ela oferece. A armadura é destruída se a penalidade reduzir a CA dela a 10.

Pudim Negro

Limo Grande, imparcial

Classe de Armadura 7
Pontos de Vida 85 (10d10 + 30)
Deslocamento 6 m, escalada 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	5 (–3)	16 (+3)	1 (–5)	6 (–2)	1 (–5)

Imunidade a Dano ácido, elétrico, frio, cortante
Imunidade a Condição amedrontado, caído, cego, enfeitiçado, exausto, surdo
Sentidos percepção às cegas 18 m (cego além desse raio), Percepção passiva 8
Idiomas –
Nível de Desafio 4 (1.100 XP)

Amorfo. O pudim pode se mover através de um espaço de até 2,5 centímetros de espessura sem se espremer.

Forma Corrosiva. Uma criatura que toque o pudim ou atinja-o com um ataque corpo-a-corpo a 1,5 metro dele sofre 4 (1d8) de dano de ácido. Qualquer arma não-mágica feita de metal ou madeira que atinja o pudim é corroída. Após causar dano, a arma sofre uma penalidade permanente e cumulativa de –1 nas jogadas de dano. Se a penalidade chegar a –5, a arma é destruída. Munições não-mágicas feitas de metal ou madeira que atingirem o pudim são destruídas depois de causarem dano.

O pudim pode devorar até 5 centímetros de espessura de metal não mágico em 1 rodada.

Escalada Aracnídea. O pudim pode escalar superfícies difíceis, incluindo andar de cabeça para baixo em tetos, sem precisar realizar um teste de habilidade.

Ações

Pseudópode. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 6 (1d6 + 3) de dano de concussão mais 18 (4d8) de dano de ácido. Além disso, uma armadura não-mágica, vestida pelo alvo é parcialmente dissolvida e sofre uma penalidade cumulativa permanente de –1 na CA que ela oferece. A armadura é destruída se a penalidade reduzir a CA dela a 10.

Reações

Divisão. Quando a gosma que seja Média ou maior for alvo de dano elétrico ou cortante, ela se divide em duas novas gosmas se tiver pelo menos 10 pontos de vida. Cada nova gosma tem pontos de vida igual a metade da gosma original, arredondado para baixo. Novas gosmas são uma categoria de tamanho inferior ao da gosma original.

Magmin

O sorridente e travesso magmin se assemelha a um humanoide atarracado esculpido em uma casca negra de magma. Mesmo quando ele não está inflamado e irradiando calor como uma fogueira, pequenos jatos de chamas emergem de sua pele porosa.

Piromaníacos Invocados. Os magmins são espíritos elementais do fogo presos a formas físicas através de magia, e eles aparecem no Plano Material apenas quando são invocados. Eles veem objetos inflamáveis como gravetos para uma grande conflagração e apenas o controle mágico exercido por seus invocadores os impede de incendiar tudo que eles toquem. Sua propensão por fogo e estragos faz deles ideais para espalhar o caos e destruição. Uma multidão de magmins invocados dentro de um castelo pode reduzi-lo a uma casca em chamas em minutos.

Destruição Flamejante. Apesar de suas chamas serem potentes, a casca dura do magmin previne que ele incendeie instantaneamente tudo que entre em contato com ele. Porém, como o fogo dentro deles, os magmins são caprichosos e imprevisíveis. Além disso, como criações elementais simples, eles são indiferentes aos ferimentos que suas naturezas elementais causem às criaturas do Plano Material.

Se ele tiver a oportunidade enquanto estiver sob serviço do seu mestre, um magmin buscará áreas de grande calor, como incêndios florestais ou o magma borbulhante de um vulcão ativo. Em outros momentos, um magmin liberará chamas, compulsivamente, das pontas de seus dedos, deliciando-se ao atear chamas a objetos.

Magmin

Elemental Pequeno, caótico e neutro

Classe de Armadura 14 (armadura natural)
Pontos de Vida 9 (2d6 + 2)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (–2)	15 (+2)	12 (+1)	8 (–1)	11 (+0)	10 (+0)

Resistência a Dano concussão, cortante e perfurante de armas não-mágicas
Imunidade a Dano fogo
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10
Idiomas Ignan
Nível de Desafio 1/2 (100 XP)

Explosão da Morte. Quando o magmin morre, ele explode numa erupção de fogo e magma. Cada criatura a até 3 metros dele deve realizar um teste de resistência de Destreza CD 11, sofrendo 7 (2d6) de dano de fogo numa falha na resistência, ou metade desse dano num sucesso. Objetos inflamáveis que não estejam sendo vestidos ou carregados na área são incendiados.

Iluminação Inflamável. Com uma ação bônus, o magmin pode se incendiar ou extinguir suas chamas. Enquanto estiver em chamas, o magmin emite luz plena num raio de 3 metros e penumbra por mais 3 metros adicionais.

Ações

Toque. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 7 (2d6) de dano de fogo. Se o alvo for uma criatura ou um objeto inflamável, ele se incendeia. Até uma criatura usar uma ação para extinguir o fogo, a criatura sofre 3 (1d6) de dano de fogo no final de cada um dos turnos dela.

Manticora

Um monstro em todos os sentidos da palavra, uma manticora possui uma cabeça vagamente humanoide, o corpo de um leão e as asas de um dragão. Uma juba eriçada se estende até as costas da criatura e sua longa cauda termina em um emaranhado de espinhos mortais que podem empalar presas a uma distância impressionante.

Predadores Malignos. As manticoras são assassinas ferozes que caçam à distância em vastas áreas. Elas trabalham em equipe para derrubar criaturas particularmente grandes ou perigosas, partilhando a comida quando uma morte é feita. Uma manticora começa seu ataque com uma saraivada de espinhos de sua cauda, então aterrissa e usa suas garras e mordida. Quando está ao ar livre e em menor número, ela usa suas asas para se manter distante, atacando à distância até seus espinhos se esgotarem.

Uma manticora não é particularmente brilhante, mas ela possui uma natureza malévola e a capacidade de conversar. Ao decorrer do ataque, ela denigre seus adversários e oferece uma morte rápida se eles implorarem por suas vidas. Se a manticora encontrar uma vantagem a ser adquirida ao poupar a vida de uma criatura, ela o fará, pedindo um tributo ou sacrifício igual a sua comida perdida.

Relacionamentos Monstruosos. As manticoras servem mestres perversos que as tratem bem e concedam presas regulares. Uma manticora pode dar suporte aéreo para uma horda de orcs ou um exército de hobgoblins. Outra poderia servir como um companheiro de caça para um gigante da colina líder, ou guardar a entrada do covil de uma lâmia.

Os principais rivais territoriais da manticora incluem quimeras, grifos, perytons e wyverns. As manticoras que cacem como um bando, geralmente terá a vantagem de um maior número. Além dessas criaturas, as manticoras temem os dragões e os evitam.

Manticora

Monstruosidade Grande, leal e mau

Classe de Armadura 14 (armadura natural)
Pontos de Vida 68 (8d10 + 24)
Deslocamento 9 m, voo 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	16 (+3)	17 (+3)	7 (–2)	12 (+1)	8 (–1)

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 11
Idiomas Comum
Nível de Desafio 3 (700 XP)

Recrescimento de Espinhos de Cauda. A manticora possui vinte e quatro espinhos de cauda. Espinhos usados crescem novamente quando a manticora termina um descanso longo.

Ações

Ataques Múltiplos. A manticora realiza três ataques: um com sua mordida e dois com suas garras ou três com seus espinhos de cauda.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 7 (1d8 + 3) de dano perfurante.

Garra. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 6 (1d6 + 3) de dano cortante.

Espinho de Cauda. *Ataque à Distância com Arma*: +5 para atingir, distância 30/60 m, um alvo. *Acerto*: 7 (1d8 + 3) de dano perfurante.

Manto Negro

Um manto negro se prende ao teto de cavernas, permanecendo perfeitamente imóvel enquanto aguarda que criaturas passem embaixo dele. À distância, ele pode se passar por uma estalactite ou uma protuberância rochosa. Então ele cai do teto e se desenrola, cercando-se com escuridão mágica enquanto engolfa e esmaga sua presa.

Os mantos negros são encontrados por todo Subterrâneo, mas eles são igualmente comuns na Umbra. Prosperando no reino escuro, eles preenchem um nicho ecológico similar ao dos morcegos no Plano Material. Criaturas inteligentes da Umbra, às vezes, treinam mantos negros como guardiões ou companheiros.

Manto Negro

Monstruosidade Pequena, imparcial

Classe de Armadura 11
Pontos de Vida 22 (5d6 + 5)
Deslocamento 3 m, voo 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	12 (+1)	13 (+1)	2 (–4)	10 (+0)	5 (–3)

Perícias Furtividade +3
Sentidos percepção às cegas 18 m, Percepção passiva 10
Idiomas –
Nível de Desafio 1/2 (100 XP)

Aparência Falsa. Enquanto o manto permanecer imóvel, ele é indistinguível de uma formação de caverna, como uma estalactite ou uma estalagmite.

Eco Localização. O manto não pode usar sua percepção às cegas enquanto estiver surdo.

Ações

Esmagar. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura. *Acerto*: 6 (1d6 + 3) de dano de concussão e o manto se prende ao alvo. Se o alvo for uma criatura Média ou menor e o manto tiver vantagem na jogada de ataque, ele se prende engolfando a cabeça do alvo, e o alvo também fica cego e incapaz de respirar enquanto o manto permanecer preso dessa forma.

Enquanto estiver preso ao alvo, o manto não pode atacar outra criatura além do alvo, mas tem vantagem em suas jogadas de ataque. O deslocamento do manto torna-se 0, ele não recebe qualquer benefício de bônus de deslocamento e se move com o alvo.

Uma criatura pode desprender o manto ao realizar um teste de Força CD 13 bem sucedido, com uma ação. No seu turno, o manto pode se desprender do alvo usando 1,5 metro de deslocamento.

Aura de Escuridão (1/Dia). Um raio de 4,5 metros de escuridão mágica se estende do manto, movendo-se com ele e espalhando-se, dobrando esquinas. A escuridão dura enquanto o manto mantiver a concentração, até 10 minutos (como se ele estivesse se concentrando em uma magia). A visão no escuro não consegue penetrar essa escuridão, e nenhuma luz natural pode ilumina-la. Se qualquer parte da escuridão se sobrepor com a área de uma luz criada por uma magia de 2° nível ou inferior, a magia criando a luz é dissipada.

Mantor

Aberração Grande, caótico e neutro

Classe de Armadura 14 (armadura natural)
Pontos de Vida 78 (12d10 + 12)
Deslocamento 3 m, voo 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	14 (+2)

Perícias Furtividade +5
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 11
Idiomas Dialeto Subterrâneo, Subcomum
Nível de Desafio 8 (3.900 XP)

Aparência Falsa. Enquanto o mantor permanecer imóvel sem seu torso exposto, ele é indistinguível de um manto de couro negro.

Sensibilidade à Luz. Enquanto estiver sob luz plena, o mantor tem desvantagem nas jogadas de ataque, assim como em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados a visão.

Transferência de Dano. Enquanto estiver preso a uma criatura, o mantor sofre apenas metade do dano causado a ele (arredondado para baixo), e a criatura sofre a outra metade.

Ações

Ataques Múltiplos. O mantor realiza dois ataques: um com sua mordida e um com sua cauda.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +6 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura. *Acerto*: 10 (2d6 + 3) de dano perfurante, e se o alvo for Grande ou menor, o manto se prende a ele. Se o mantor tiver vantagem contra o alvo, ele se prende a cabeça do alvo e o alvo fica cego e incapaz de respirar enquanto o mantor estiver preso. Enquanto estiver preso ao alvo, o manto não pode atacar outra criatura além do alvo, mas tem vantagem em suas jogadas de ataque. O mantor pode se desprender do alvo usando 1,5 metro de deslocamento. Uma criatura, incluindo o alvo, pode usar uma ação para desprender o mantor sendo bem sucedido num teste de Força CD 16.

Cauda. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +6 para atingir, alcance 3 m, uma criatura. *Acerto*: 7 (1d8 + 3) de dano cortante.

Gemido. Cada criatura a até 18 metros do mantor, que puderem ouvir seu gemido, e que não forem uma aberração, devem ser bem sucedidos num teste de resistência de Sabedoria CD 13, ou ficarão amedrontadas até o final do próximo turno do mantor. Se o teste de resistência de uma criatura for bem sucedido, ela fica imune ao gemido do mantor pelas próximas 24 horas.

Fantasmas (Recarrega após um Descanso Curto ou Longo). O mantor cria magicamente três duplicadas ilusórias de si mesmo, caso ele não esteja sob luz plena. As duplicadas se movem com ele e imitam suas ações, mudando de posição para tornar impossível determinar qual mantor é o real. Se o mantor estiver numa área de luz plena, as duplicadas desaparecem.

Sempre que uma criatura afetar o mantor com um ataque ou magia nociva enquanto uma duplicata existir, a criatura rola aleatoriamente para determinar se afetou o mantor ou uma de suas duplicatas. Uma criatura não é afetada por esse efeito mágico caso ela não possa ver ou possa contar com outros sentidos além da visão.

Uma duplicata tem a CA do mantor e usa seus testes de resistência. Se um ataque atingir uma duplicada, ou se a duplicada falhar num teste de resistência contra um efeito que cause dano, ela desaparece.

Mantor

Mantores adquiriram seus nomes por sua semelhança com mantos de couro negro. Espreitando em masmorras e cavernas remotas, esses predadores furtivos aguardam para matar presas sozinhas ou feridas tropeçando pela escuridão.

Espreitadores Camuflados. Como uma arraia, o corpo de um mantor é composto de cartilagem e músculos. Com sua cauda e barbatanas desenroladas, ele voa pela escuridão e espreita entre as sombras das cavernas da mesma forma que uma arraia desliza pela água e se esconde no solo oceânico. Fileiras paralelas de ocelos negros redondos ao longo de suas costas, como botões, e suas garras cor de marfim em seu capuz assemelham-se a fechos ósseos.

Quando um mantor se desenrola e se move para atacar, ele revela seu torso pálido, deixando sua natureza real evidente. Olhos vermelhos brilham sobre fileiras de dentes afiados, e uma longa cauda oscilante balança atrás dele.

Predadores Oportunistas. Quando está caçando, os mantores deslizam pelas sombras a uma distância segura atrás de grupos de outras criaturas atravessando o Subterrâneo. Eles seguem grupos de humanoides para abater os feridos após uma batalha, ou perseguem rebanhos de bestas do Subterrâneo, atacando os doentes, fracos ou dispersos.

Os mantores atacam rapidamente e consomem suas refeições o mais rápido possível, envolvendo e devorando suas vítimas. Quando estiver alimentado, um mantor usará seu veloz rabo em forma de chicote para se defender, apesar de ele raramente confrontar adversários perigosos ou grupos de criaturas. Como uma defesa adicional, os mantores podem criar duplicatas ilusórias de si mesmos.

Gemido Assombroso. Os pensamentos dos mantores são alienígenas para outras formas de vida, e eles se comunicam entre si através de gemidos subsônicos inaudíveis para a maioria das criaturas. Em intensidades mais altas, o gemido assombroso do mantor torna-se audível, evocando sensações de tristeza e medo nas criaturas que o ouvirem.

Conclaves de Mantores. Os mantores preferem o isolamento, mas eles às vezes reúnem-se com outros mantores para se defender ou para trocar informações sobre novos perigos, territórios de caça convenientes, ou revelações que possam afetar seus habitats. Quando essa convergência é completada, os mantores se separam novamente.

Medusa

Tão mortais quanto encantadoras, as medusas de cabeça de serpente sofreram uma maldição imortal provocada por sua vaidade. Elas espreitam em exílio silencioso entre as ruínas tombadas de suas vidas anteriores, rodeadas pelos restos petrificados de admiradores passados e aspirantes a heróis.

Esplendor Imortal. Homens e mulheres que desejam a juventude, beleza e adoração eternas podem orar para deuses maliciosos, implorar a dragões por magia antiga ou buscar poderosos arquimago para realizar seus desejos. Outros realizam sacrifícios para lordes demônios ou arquidiabos, oferecendo tudo em troca dessa dádiva, alheios à maldição que a acompanha. Esses que fazem tais barganhas adquirem beleza física, juventude restaurada, imortalidade e adoração de todos que os contemplam, concedendo a eles a influência e poder que eles tanto desejam. Porém, após anos vivendo como um semideus entre os mortais, o preço por sua vaidade e arrogância é cobrado, e eles são transformados em medusas para sempre. O cabelo de uma medusa se torna em um ninho de serpentes venenosas, e todos que fitarem a medusa são petrificados, tornando-se monumentos de pedra em homenagem a sua corrupção.

Covis de Medusas. As medusas vivem em reclusão para sempre, alienadas ao mundo a sua volta por sua forma monstruosa e capricho. Suas moradas caem gradualmente em desuso, até se tornarem nada além de ruínas sombrias cobertas por espinhos e trepadeiras, cheias de obstruções e esconderijos. Saqueadores e aventureiros imprudentes que entram, geralmente, não estão cientes da presença da medusa até que a criatura enteja entre eles.

Uma medusa é alvo de sua própria maldição. Ao olhar vagamente para o seu reflexo, ela se transforma em pedra da mesma forma que qualquer mortal vivo. Como resultado, uma medusa destrói ou remove quaisquer espelhos ou superfícies reflexivas de seu covil.

Medusa

Monstruosidade Média, leal e mau

Classe de Armadura 15 (armadura natural)
Pontos de Vida 127 (17d8 + 51)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	15 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	13 (+1)	15 (+2)

Perícias Enganação +5, Furtividade +5, Intuição +4, Percepção +4
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 14
Idiomas Comum
Nível de Desafio 6 (2.300 XP)

Olhar Petrificante. Se uma criatura que possa ver a medusa, começar seu turno a até 9 metros dela, a medusa pode forçar a criatura a realizar um teste de resistência de Constituição CD 14 se ele não estiver incapacitado e puder ver a criatura. Se o teste de resistência fracassar por 5 ou mais, a criatura é transformada em pedra instantaneamente. Caso contrário, uma criatura que falhe na resistência começa a se transformar em pedra e fica impedida. A criatura impedida deve repetir o teste de resistência no final do próximo turno dela, sendo petrificada num fracasso ou terminando o efeito num sucesso. A petrificação dura até a criatura ser liberta pela magia *restauração maior* ou outro efeito mágico.

A não ser que esteja surpresa, uma criatura pode desviar seu olhar para evitar o teste de resistência no início do turno dela. Se ela o fizer, ela não poderá ver a medusa até o início do próximo turno dela, quando ela poderá desviar seu olhar novamente. Se a criatura olhar para a medusa nesse meio tempo, ela deve imediatamente realizar a resistência.

Se a medusa si ver refletida numa superfície polida a até 9 metros dela numa área de luz plena, ela é, devido a sua maldição, afetada por seu próprio olhar.

Ações

Ataques Múltiplos. A medusa realiza ou três ataques corpo-a-corpo – um com seu cabelo de serpente e dois com sua espada curta – ou dois ataques a distância com seu arco longo.

Cabelo de Serpente. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura. *Acerto*: 4 (1d4 + 2) de dano perfurante mais 14 (4d6) de dano de veneno.

Espada Curta. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 5 (1d6 + 2) de dano perfurante.

Arco Longo. *Ataque à Distância com Arma*: +5 para atingir, distância 45/180 m, um alvo. *Acerto*: 6 (1d8 + 2) de dano perfurante mais 7 (2d6) de dano de veneno.

Meio-Dragão

Quando um dragão metamorfoseado forma um casal com outra criatura, a união, às vezes, produz uma prole meio-dragão. Uma criatura poderosa também pode se transformar em um meio-dragão como resultado de magia de um mago insano ou um ritual ao se banhar em sangue de dragão. Em todos os casos, o resultado é uma criatura que combina a essência de um dragão com a forma de sua raça original. Independentemente de suas origens, todos os meio-dragões possuem traços e aparências similares, adquirindo sentidos especiais, resistência a energia destrutiva e uma arma de sopro.

Natureza Dracônica. Os meio-dragões são incapazes de gerarem prole naturalmente. Aqueles que desejam se propagar devem encontrar outras formas de fazê-lo, quase sempre envolvendo magia. Como forma de compensação, os meio-dragões são abençoados com longas vidas. Exceto por um infortúnio imprevisível, a expectativa de vida típica de um meio-dragão é o dobro da sua linhagem não-dracônica, portanto, um humano meio-dragão viveria mais de um século e meio.

Os meio-dragões herdam traços de personalidade comuns a sua herança dracônica, então, um meio-dragão de ouro geralmente é tímido e reservado, enquanto que um meio-dragão de cobre é travesso e brincalhão. Meio-dragões verdes são enganadores, enquanto que meio-dragões brancos são, muitas vezes, brutos e estúpidos. Esses traços são balanceados com a outra linhagem do meio-dragão, mas a ganância, arrogância e paranoia são qualidades que até os meio-dragões bondosos geralmente possuirão.

Modelo Meio-Dragão

Uma besta, humanoide, gigante ou monstruosidade pode se tornar um meio-dragão. Quando uma criatura se torna um meio-dragão, ela mantem todas as suas estatísticas, exceto como descrito abaixo.

Sentidos. O meio-dragão adquire percepção às cegas com um raio de 3 metros e visão no escuro com um raio de 18 metros.

Resistências. O meio-dragão adquire resistência a um tipo de dano, baseado em sua cor.

Cor	Resistência a Dano
Azul ou Bronze	Elétrico
Branco ou prata	Frio
Cobre ou negro	Ácido
Latão, ouro ou vermelho	Fogo
Verde	Veneno

Idiomas. O meio-dragão fala Dracônico além de quaisquer outros idiomas que conheça.

Nova Ação: Arma de Sopro. O meio-dragão possui a arma de sopro de sua metade dragão. O tamanho do meio-dragão determina como essa ação funciona.

Tamanho	Arma de Sopro
Grande ou menor	Como de um filhote
Enorme	Como de um dragão jovem
Imenso	Como de um dragão adulto

Meio-Dragão Padrão

Aqui o modelo meio-dragão foi aplicado a um humano veterano para criar um meio-dragão vermelho veterano. A cota de talas foi substituída por uma armadura de placas.

Meio-Dragão Vermelho Veterano

Humanoide Médio (humano), qualquer tendência

Classe de Armadura 18 (placas)
Pontos de Vida 65 (10d8 + 20)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Testes de Resistência For +5, Con +4
Perícias Atletismo +5, Percepção +2
Resistência a Dano fogo
Sentidos percepção às cegas 3 m, visão no escuro 18 m, Percepção passiva 12
Idiomas Comum, Dracônico
Nível de Desafio 5 (1.800 XP)

Ações

Ataques Múltiplos. O veterana realiza dois ataques de espada longa. Se ele tiver sacado uma espada curta, ele também pode realizar um ataque de espada curta.

Espada Longa. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 7 (1d8 + 3) de dano cortante, ou 8 (1d10 + 3) de dano cortante, se usada com as duas mãos.

Espada Curta. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 6 (1d6 + 3) de dano perfurante.

Besta Pesada. *Ataque à Distância com Arma*: +3 para atingir, distância 30/120 m, um alvo. *Acerto*: 6 (1d10 + 1) de dano perfurante.

Sopro Flamejante (Recarrega 5–6). O meio-dragão expele fogo num cone de 4,5 metros. Cada criatura na área deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 15, sofrendo 24 (7d6) de dano de fogo caso fracassem, ou metade desse dano caso obtenham sucesso.

Reações

Aparar. O meio-dragão adiciona 3 à sua CA contra um ataque corpo-a-corpo que poderia atingi-lo. Para tanto, o meio-dragão deve poder ver o atacante e estar empunhando uma arma corpo-a-corpo.

Mephits

Os mephits são criaturas similares a diabretes caprichosas nativas dos planos elementais. Eles existem em seis variedades, cada um representando a mistura de dois elementos.

Trapaceiros imutáveis, os mephits existem em vasta quantidade nos Planos Elementais e no Plano do Caos. Eles também encontram seus caminhos para o Plano Material, onde eles preferem viver em locais onde seus elementos base são abundantes. Por exemplo, um mephit do magma é composto de terra e fogo, e ele prefere covis vulcânicos, enquanto que um mephit do gelo, que é composto de ar e água, preferiria locais gelados.

Natureza Elemental. Um mephit não precisa comer, beber ou dormir.

Mephit da Poeira

Composto de terra e ar, os mephits da poeira são atraídos por catacumbas e acham a morte morbidamente fascinante.

Mephit do Gelo

Compostos de ar gelado e água, os mephits do gelo são reservados e frios, superando todos os outros mephits no quesito crueldade impiedosa.

Mephit da Poeira

Elemental Pequeno, neutro e mau

Classe de Armadura 12
Pontos de Vida 17 (5d6)
Deslocamento 9 m, voo 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
5 (–3)	14 (+2)	10 (+0)	9 (–1)	11 (+0)	10 (+0)

Perícias Furtividade +4, Percepção +2
Vulnerabilidade a Dano fogo
Imunidade a Dano veneno
Imunidade a Condição envenenado
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 12
Idiomas Auran, Terran
Nível de Desafio 1/2 (100 XP)

Conjuração Inata (1/Dia). O mephit pode conjurar, inatamente, *sono*, sem necessidade de componentes materiais. Sua habilidade de conjuração é Carisma (CD de resistência de magia 10).

Explosão da Morte. Quando o mephit morre, ele explode numa erupção de poeira. Cada criatura a até 1,5 metro dele deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição CD 10, ou ficará cega por 1 minuto. Uma criatura cega pode repetir o teste de resistência em cada um dos turnos dela, terminando o efeito sobre si com um sucesso.

Ações

Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 4 (1d4 + 2) de dano cortante.

Sopro Cegante (Recarrega 6). O mephit expele um cone de 4,5 metro de poeira cegante. Cada criatura na área deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 10 ou ficará cega por 1 minuto. Uma criatura pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos turnos dela, terminando o efeito sobre si com um sucesso.

Mephit do Gelo

Elemental Pequeno, neutro e mau

Classe de Armadura 11
Pontos de Vida 21 (6d6)
Deslocamento 9 m, voo 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (–2)	13 (+1)	10 (+0)	9 (–1)	11 (+0)	12 (+1)

Perícias Furtividade +3, Percepção +2
Vulnerabilidade a Dano concussão, fogo
Imunidade a Dano frio, veneno
Imunidade a Condição envenenado
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 12
Idiomas Aquan, Auran
Nível de Desafio 1/2 (100 XP)

Aparência Falsa. Enquanto o mephit permanecer imóvel, ele é indistinguível de um fragmento de gelo comum.

Conjuração Inata (1/Dia). O mephit pode conjurar, inatamente, *névoa obscurecente*, sem necessidade de componentes materiais. Sua habilidade de conjuração é Carisma (CD de resistência de magia 11).

Explosão da Morte. Quando o mephit morre, ele explode numa erupção de farpas de gelo. Cada criatura a até 1,5 metro dele deve realizar um teste de resistência de Destreza CD 10, sofrendo 4 (1d8) de dano cortante num fracasso na resistência, ou metade desse dano caso obtenha sucesso.

Ações

Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +3 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 3 (1d4 + 1) de dano cortante mais 2 (1d4) de dano de frio.

Sopro Congelante (Recarrega 6). O mephit expele um cone de 4,5 metro de ar gelado. Cada criatura na área deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 10, sofrendo 5 (2d4) de dano de frio num fracasso na resistência, ou metade desse dano caso obtenha sucesso.

Mephit do Magma

Compostos de terra e fogo, os mephits do magma brilham uma cor vermelho escuro quando transpiram grânulos de lava derretida. Eles são lentos para compreender o sentido das palavras e ações dos outros.

Mephit da Lama

Os mephits da lama são criaturas lentas e untuosas de terra e água. Eles reclamam suas queixas para todos que quiserem ouvir e imploram incessantemente por atenção e tesouros.

Mephit do Magma

Elemental Pequeno, neutro e mau

Classe de Armadura 11
Pontos de Vida 22 (5d6 + 5)
Deslocamento 9 m, voo 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (–1)	12 (+1)	12 (+1)	7 (–2)	10 (+0)	10 (+0)

Perícias Furtividade +3
Vulnerabilidade a Dano frio
Imunidade a Dano fogo, veneno
Imunidade a Condição envenenado
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10
Idiomas Ignan, Terran
Nível de Desafio 1/2 (100 XP)

Aparência Falsa. Enquanto o mephit permanecer imóvel, ele é indistinguível de um monte de magma comum.

Conjuração Inata (1/Dia). O mephit pode conjurar, inatamente, *esquentar metal*, sem necessidade de componentes materiais. Sua habilidade de conjuração é Carisma (CD de resistência de magia 10).

Explosão da Morte. Quando o mephit morre, ele explode numa erupção de lava. Cada criatura a até 1,5 metro dele deve realizar um teste de resistência de Destreza CD 11, sofrendo 7 (2d6) de dano de fogo num fracasso na resistência, ou metade desse dano caso obtenha sucesso.

Ações

Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +3 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 3 (1d4 + 1) de dano cortante mais 2 (1d4) de dano de fogo.

Sopro Flamejante (Recarrega 6). O mephit expele um cone de 4,5 metro de fogo. Cada criatura na área deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 11, sofrendo 7 (2d6) de dano de fogo num fracasso na resistência, ou metade desse dano caso obtenha sucesso.

Mephit da Lama

Elemental Pequeno, neutro e mau

Classe de Armadura 11
Pontos de Vida 27 (6d6 + 6)
Deslocamento 6 m, natação 6 m, voo 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (–1)	12 (+1)	12 (+1)	9 (–1)	11 (+0)	7 (–2)

Perícias Furtividade +3
Imunidade a Dano veneno
Imunidade a Condição envenenado
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10
Idiomas Aquan, Terran
Nível de Desafio 1/4 (50 XP)

Aparência Falsa. Enquanto o mephit permanecer imóvel, ele é indistinguível de um monte de lama comum.

Explosão da Morte. Quando o mephit morre, ele explode numa erupção de lama pegajosa. Cada criatura Média ou menor a até 1,5 metro dele ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 11 ou ficará impedida até o final do próximo turno da criatura.

Ações

Punhos. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +3 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 4 (1d6 + 1) de dano de concussão.

Sopro de Lama (Recarrega 6). O mephit vomita lama viscosa em uma criatura a até 1,5 metro dele. Se o alvo for Médio ou menor, ele deve ser bem sucedido num teste de resistência de Destreza CD 11 ou ficará impedido por 1 minuto. A criatura pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos turnos dela, terminando o efeito sobre si caso obtenha sucesso.

Mephit da Fumaça

Os mephits da fumaça são criaturas cruéis e preguiçosas de ar e fogo que liberam fumaça constantemente. Eles raramente falam a verdade e adoram enganar e zombar de outras criaturas.

Mephit do Vapor

Compostos de fogo e água, os mephits do vapor deixam rastros de água quente por onde quer que passem, e eles assobiam como jatos de vapor. Autoritários e hipersensíveis, eles se auto intitulam os senhores de todos os mephits.

Variação: Invocação de Mephit

Alguns mephits podem ter uma opção de ação que permite a eles invocar outros mephits.

Invocar Mephits (1/Dia). O mephit tem 25 por cento de chance de invocar 1d4 mephits de seu tipo. Um mephit invocado aparece num espaço desocupado a até 18 metros do invocador, agindo como um aliado do invocador, e não pode invocar outros mephits. Ele permanece por 1 minuto, até o invocador morrer ou até seu invocador dispensa-lo com uma ação.

Mephit da Fumaça

Elemental Pequeno, neutro e mau

Classe de Armadura 12
Pontos de Vida 22 (5d6 + 5)
Deslocamento 9 m, voo 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (–2)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Perícias Furtividade +4, Percepção +2
Imunidade a Dano frio, veneno
Imunidade a Condição envenenado
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 12
Idiomas Auran, Ignan
Nível de Desafio 1/4 (50 XP)

Conjuração Inata (1/Dia). O mephit pode conjurar, inatamente, *globos de luz*, sem necessidade de componentes materiais. Sua habilidade de conjuração é Carisma (CD de resistência de magia 10).

Explosão da Morte. Quando o mephit morre, ele deixa para trás uma nuvem de fumaça que preenche uma esfera de 1,5 metro de raio, centrada no espaço dele. A esfera produz escuridão densa. Vento dispersa a nuvem, do contrário, ela dura por 1 minuto.

Ações

Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 4 (1d4 + 2) de dano cortante.

Sopro Incinerante (Recarrega 6). O mephit expele um cone de 4,5 metro de cinzas fumegantes. Cada criatura na área deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 10, ou ficará cega até o final do próximo turno do mephit.

Mephit do Vapor

Elemental Pequeno, neutro e mau

Classe de Armadura 10
Pontos de Vida 21 (6d6)
Deslocamento 9 m, voo 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
5 (–3)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Imunidade a Dano fogo, veneno
Imunidade a Condição envenenado
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10
Idiomas Aquan, Ignan
Nível de Desafio 1/4 (50 XP)

Conjuração Inata (1/Dia). O mephit pode conjurar, inatamente, *nublar*, sem necessidade de componentes materiais. Sua habilidade de conjuração é Carisma (CD de resistência de magia 10).

Explosão da Morte. Quando o mephit morre, ele deixa para trás uma nuvem de vapor. Cada criatura a até 1,5 metro dele, deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 10 ou sofrerá 4 (1d8) de dano de fogo.

Ações

Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +2 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 2 (1d4) de dano cortante mais 2 (1d4) de dano de fogo.

Sopro de Vapor (Recarrega 6). O mephit expele um cone de 4,5 metro de vapor escaldante. Cada criatura na área deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 10, sofrendo 4 (1d8) de dano de fogo num fracasso, ou metade desse dano caso seja bem sucedida.

Miconides

Os miconides são fungos ambulantes inteligentes que vivem no Subterrâneo, buscando esclarecimento, e repudiando violência. Se forem abordados pacificamente, os miconides oferecerão abrigo com prazer ou permitirão passagem segura através de suas colônias.

Círculos e Fusões. Os maiores miconides em uma colônia são seus soberanos, os quais presidem um ou mais grupos sociais chamados círculos. Um círculo consiste em doze ou mais miconides que trabalham, vivem e se fundem juntos.

Uma fusão é uma forma de meditação comunitária que permite que os miconides transcendam suas existências subterrâneas tediosas. Os esporos harmoniosos dos miconides vinculam os participantes em uma consciência grupal. Esporos alucinógenos, em seguida, induzem um sonho coletivo que fornece divertimento e interação social. Os miconides consideram a fusão como o propósito de suas existências. Eles o utilizam na busca de elevação da consciência, união coletiva e apoteose espiritual. Os miconides também usam seus esporos harmoniosos para se comunicar telepaticamente com outras criaturas racionais.

Reprodução Miconide. Como outros fungos, os miconides se reproduzem propagando seus esporos. Eles controlam cuidadosamente os esporos que liberam para evitar superpopulação.

Modelo Servo Esporo

Um servo esporo é qualquer criatura Grande ou menor trazida de volta à vida pelos esporos animadores de um miconide soberano. Uma criatura que nunca foi de carne e sangue desde o começo (como um constructo, elemental, limo, planta ou morto-vivo) não pode se tornar um servo esporo. As seguintes características mudam ou são adicionadas a criatura que se tornar um servo esporo.

Características Mantidas. O servo mantem sua Classe de Armadura, pontos de vida, Dados de Vida, Força, Destreza, Constituição, vulnerabilidades, resistências e imunidades.

Características Perdidas. O servo perde seus testes de resistência e bônus de perícia originais, sentidos especiais e traços especiais. Ele perde qualquer ação que não seja de Ataques Múltiplos ou de ataques corpo-a-corpo com arma que cause dano de concussão, perfurante ou cortante. Se ele tiver uma ação ou um ataque corpo-a-corpo com arma que cause algum outro tipo de dano, ele perde a capacidade de causar esse tipo de dano, a não ser que o dano venha de um equipamento, como um item mágico.

Tipo. O tipo do servo é planta, e ele perde quaisquer descritores.

Tendência. A tendência do servo é imparcial.

Deslocamento. Reduz todos os deslocamentos do servo em 3 metros, até o mínimo de 1,5 metro.

Valores de Habilidade. Os valores de habilidade do servo mudam como a seguir: Int 2 (–4), Sab 6 (–2) e Car 1 (–5).

Sentidos. O servo possui percepção às cegas com raio de 9 metros e fica cego além desse raio.

Imunidade a Condição. O servo não pode ser amedrontado, cego, enfeitiçado ou paralisado.

Idiomas. O servo perde todos os idiomas conhecidos, mas ele responde as ordens dadas a ele por miconides usando os esporos harmoniosos. O servo dá prioridade maior às ordens recebidas dos miconides mais poderosos.

Ataques. Se o servo não tiver outras formas de causar dano, ele pode usar seus punhos ou membros para realizar golpes desarmados. Em um acerto, um golpe desarmado causa dano de concussão igual a 1d4 + o modificador de Força do servo, ou se o servo for Grande, 2d4 + seu modificador de Força.

Servo Esporo Padrão

As estatísticas do servo esporo presentes aqui usam um quaggoth como criatura base.

Miconide Broto

Planta Pequena, leal e neutro

Classe de Armadura 10
Pontos de Vida 7 (2d6)
Deslocamento 3 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (–1)	10 (+0)	10 (+0)	8 (–1)	11 (+0)	5 (–3)

Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 10
Idiomas –
Nível de Desafio 0 (10 XP)

Esporos Angustiantes. Quando o miconide sofre dano, todos os outros miconides a até 72 metros dele podem sentir sua dor.

Fraqueza Solar. Enquanto estiver sob luz solar, o miconide tem desvantagem em testes de habilidade, jogadas de ataque e testes de resistência. O miconide morre se ficar mais de 1 hora sob luz solar direta.

Ações

Punho. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +1 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 1 (1d4 – 1) de dano de concussão mais 2 (1d4) de dano de veneno.

Esporos Harmoniosos (3/Dia). Uma nuvem de 3 metros de raio de esporos se espalha do miconide. Esses esporos podem dobrar esquinas e afetam apenas criaturas com Inteligência 2 ou superior que não sejam mortos-vivos, constructos ou elementais. As criaturas afetadas podem se comunicar telepaticamente umas com as outras enquanto estiverem a até 9 metros entre si. O efeito dura por 1 hora.

Servo Esporo Quaggoth

Planta Média, imparcial

Classe de Armadura 13 (armadura natural)
Pontos de Vida 45 (6d6 + 18)
Deslocamento 6 m, escalada 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	2 (–4)	6 (–2)	1 (–5)

Imunidade a Dano veneno
Imunidade a Dano amedrontado, cego, enfeitiçado, envenenado, paralisado
Sentidos percepção às cegas 9 m (cego além desse raio), Percepção passiva 8
Idiomas –
Nível de Desafio 1 (200 XP)

Ações

Ataques Múltiplos. O servo realiza dois ataques de garra.

Garra. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 6 (1d6 + 3) de dano cortante.

Miconide Adulto

Planta Média, leal e neutro

Classe de Armadura 12 (armadura natural)
Pontos de Vida 22 (4d8 + 4)
Deslocamento 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	7 (–2)

Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 11
Idiomas –
Nível de Desafio 1/2 (100 XP)

Esporos Angustiantes. Quando o miconide sofre dano, todos os outros miconides a até 72 metros dele podem sentir sua dor.

Fraqueza Solar. Enquanto estiver sob luz solar, o miconide tem desvantagem em testes de habilidade, jogadas de ataque e testes de resistência. O miconide morre se ficar mais de 1 hora sob luz solar direta.

Ações

Punho. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +2 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 5 (2d4) de dano de concussão mais 5 (2d4) de dano de veneno.

Esporos Pacificadores (3/Dia). O miconide ejeta esporos em uma criatura que ele possa ver, a até 1,5 metro dele. O alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição CD 11 ou ficará atordoado por 1 minuto. O alvo pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos turnos dele, terminando o efeito sobre si com um sucesso.

Esporos Harmoniosos. Uma nuvem de 3 metros de raio de esporos se espalha do miconide. Esses esporos podem dobrar esquinas e afetam apenas criaturas com Inteligência 2 ou superior que não sejam mortos-vivos, constructos ou elementais. As criaturas afetadas podem se comunicar telepaticamente umas com as outras enquanto estiverem a até 9 metros entre si. O efeito dura por 1 hora.

Miconide Soberano

Planta Grande, leal e neutro

Classe de Armadura 13 (armadura natural)
Pontos de Vida 60 (8d10 + 16)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)

Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 12
Idiomas –
Nível de Desafio 2 (450 XP)

Esporos Angustiantes. Quando o miconide sofre dano, todos os outros miconides a até 72 metros dele podem sentir sua dor.

Fraqueza Solar. Enquanto estiver sob luz solar, o miconide tem desvantagem em testes de habilidade, jogadas de ataque e testes de resistência. O miconide morre se ficar mais de 1 hora sob luz solar direta.

Ações

Ataques Múltiplos. O miconide usa ou seus Esporos Alucinógenos ou seus Esporos Pacificadores, então realiza um ataque de punho.

Punho. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +3 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 8 (3d4 + 1) de dano de concussão mais 7 (3d4) de dano de veneno.

Esporos Animadores (3/Dia). O miconide escolhe um cadáver de um humanoide ou de uma besta Grande ou menor a 1,5 metro dele, e libera esporos no corpo. Em 24 horas, o corpo se ergue como um servo esporo. O corpo permanece animado por 1d4 + 1 semanas ou até ser destruído e ele não pode ser animado novamente por esse meio.

Esporos Alucinógenos. O miconide ejeta esporos em uma criatura que ele possa ver, a até 1,5 metro dele. O alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição CD 12 ou ficará envenenado por 1 minuto. O alvo envenenado fica incapacitado enquanto sofre alucinações. O alvo pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos turnos dele, terminando o efeito sobre si caso obtenha sucesso.

Esporos Pacificadores. O miconide ejeta esporos em uma criatura que ele possa ver, a até 1,5 metro dele. O alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição CD 12 ou ficará atordoado por 1 minuto. O alvo pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos turnos dele, terminando o efeito sobre si com um sucesso.

Esporos Harmoniosos (3/Dia). Uma nuvem de 3 metros de raio de esporos se espalha do miconide. Esses esporos podem dobrar esquinas e afetam apenas criaturas com Inteligência 2 ou superior que não sejam mortos-vivos, constructos ou elementais. As criaturas afetadas podem se comunicar telepaticamente umas com as outras enquanto estiverem a até 9 metros entre si. O efeito dura por 1 hora.

Mímico

Monstruosidade Média (metamorfo), neutro

Classe de Armadura 12 (armadura natural)
Pontos de Vida 58 (9d8 + 18)
Deslocamento 4,5 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	5 (–3)	13 (+1)	8 (–1)

Perícias Furtividade +5
Imunidade a Dano ácido
Imunidade a Condição caído
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 11
Idiomas –
Nível de Desafio 2 (450 XP)

Adesivo (Forma de Objeto Apenas). O mímico adere a qualquer coisa que ele toque. Uma criatura Enorme ou menor aderida ao mímico também está agarrada por ele (CD 13 para escapar). Testes de habilidade feitos para escapar desse agarrão tem desvantagem.

Aparência Falsa (Forma de Objeto Apenas). Enquanto o mímico permanecer imóvel, ele é indistinguível de um objeto comum.

Agarrador. O mímico tem vantagem nas jogadas de ataque contra qualquer criatura agarrada por ele.

Metamorfo. O mímico pode usar sua ação para se metamorfosear em um objeto ou voltar para sua forma verdadeira, uma forma amorfa. Suas estatísticas são as mesmas em cada forma. Qualquer equipamento que ele esteja vestindo ou carregando não é transformado. Ele reverte a sua forma verdadeira se morrer.

Ações

Pseudópode. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 7 (1d8 + 3) de dano de concussão. Se o mímico estiver em forma de objeto, o alvo é alvo do traço Adesivo.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 7 (1d8 + 3) de dano perfurante mais 4 (1d8) de dano de ácido.

Mímico

Os mímicos são predadores metamorfos capazes de assumir a forma de objetos inanimados para atrair criaturas para seu fim. Nas masmorras, essas criaturas astutas, na maioria das vezes, assumem a forma de portas ou baús, pois aprenderam que tais formas atraem um fluxo constante de presas.

Predadores Imitativos. Os mímicos podem alterar sua textura exterior para se parecerem com madeira, pedra e outros materiais básicos, e eles evoluíram para assumir a aparência de objetos que outras criaturas estão suscetíveis a entrarem em contato. Um mímico em sua forma alterada é praticamente irreconhecível até que uma presa em potencial cometa o erro de se aproximar, quando o monstro libera pseudópodes e ataca.

Quando muda sua forma, um mímico excreta um adesivo que o ajuda a prender presas e armas que o toquem. O adesivo é absorvido quando o mímico assume sua forma amorfa e nos momentos que o mímico resolve se mover.

Caçadores Astutos. Os mímicos vivem e caçam sozinhos, apesar de, ocasionalmente, eles partilharem seus territórios de caça com outras criaturas. Apesar de a maioria dos mímicos terem apenas uma inteligência predatória, alguns raros evoluem uma astucia maior e a habilidade de manter uma conversação em Comum ou Subterrâneo. Tais mímicos podem garantir passagem segura através dos seus domínios ou conceder informações úteis em troca de comida.

Minotauro

O urro de um minotauro é um grito de batalha selvagem que as criaturas mais civilizadas temem. Nascido no reino mortal através de ritos demoníacos, os minotauros são conquistadores e carnívoros selvagens que vivem para caçar. Seu pelo marrom ou negro é manchado com o sangue dos seus oponentes mortos, e ele carrega o cheiro da morte.

A Besta Interior. A maioria dos minotauros é de carnívoros solitários que vagam por masmorras labirínticas, cavernas tortuosas, florestas primitivas e ruas e passagens em forma de labirinto de ruínas desoladas. Um minotauro pode visualizar cada rota que ele poderia tomar para encurtar a distância até sua presa.

O cheiro de sangue, os pedaços de carne e o quebrar de ossos estimulam o desejo por carnificina de um minotauro, esmagando todos os pensamentos e razão. Em uma fúria de sangue, um minotauro investe em qualquer coisa que ele veja, cabeçando e chifrando como um aríete, então partindo os mortos em dois.

Além de emboscar as criaturas que vagam em seu labirinto, um minotauro não se importa muito com estratégia ou táticas. Os minotauros raramente se organizam, eles não respeitam autoridade ou hierarquia e eles são notoriamente difíceis de se escravizar, muito menos controlar.

Cultos do Rei Chifrudo. Os minotauros são descendentes sombrios de humanoides transformados pelos rituais de cultos que rejeitaram a opressão da

autoridade ao retornar para a natureza. Os alistados, muitas vezes confundem esses cultos com círculos druídicos ou religiões totêmicas cujas cerimônias envolvem entrar em um labirinto enquanto se usa uma máscara cerimonial animal.

Dentro desses ambientes enclausurados, os cultistas caçam, matam e comem bestas selvagens, entregando-se a seus mais básicos instintos primitivos. No final, no entanto, sacrifícios animais são substituídos por sacrifícios humanoides – algumas vezes um alistado que tenta escapar do culto após descobrir seus segredos. Esses labirintos se tornam sangrentos salões de abate, ecoando com a selvageria dos cultistas.

Desconhecido de todos, exceto para seus líderes de mais alto nível, estes cultos misteriosos são criações do lorde demônio Bafomé, o Rei Chifrudo, cuja camada no Abismo é um labirinto gigantesco. Alguns de seus seguidores são suplicantes fervorosos que almejam força e poder. Outros vem ao culto buscando uma vida livre das correntes da autoridade – e são libertos de sua humanidade enquanto Bafomé os transforma nos minotauros que copiam sua própria forma selvagem.

Embora tenham surgido como criações do Rei Chifrudo, os minotauros podem se reproduzir uns com os outros, dando origem a uma raça independente das crias selvagens de Bafomé no mundo.

Minotauro

Monstruosidade Grande, caótico e mau

Classe de Armadura 14 (armadura natural)
Pontos de Vida 76 (9d10 + 27)
Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	11 (+0)	16 (+3)	6 (–2)	16 (+3)	9 (–1)

Perícias Percepção +7
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 17
Idiomas Abissal
Nível de Desafio 3 (700 XP)

Descuidado. No início do seu turno, o minotauro pode ganhar vantagem em todas as jogadas de ataque corpo-a-corpo que ele fizer durante seu turno, mas as jogadas de ataque contra ele tem vantagem até o início do próximo turno dele.

Investida. Se o minotauro se mover, pelo menos, 3 metros em linha reta até um alvo e então atingi-lo com seu ataque de chifrada no mesmo turno, o alvo sofre 9 (2d8) de dano perfurante extra. Se o alvo for uma criatura, ele deve ser bem sucedido num teste de resistência de Força CD 14 ou será empurrado a 3 metros de distância e derrubado no chão.

Lembrança Labiríntica. O minotauro pode lembrar perfeitamente de qualquer caminho por onde tenha passado.

Ações

Machado Grande. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 17 (2d12 + 4) de dano cortante.

Chifrada. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 13 (2d8 + 4) de dano perfurante.

MODRONS

Os modrons são seres de lei absoluta que se devotam a uma hierarquia similar a uma colmeia. Eles vivem no plano de Mecânus e vigiam suas engrenagens eternamente rotativas, por toda sua existência em uma rotina rígida de ordem perfeita.

Lei e Ordem Absolutas. Sobre a direção de seus líder, Primus, os modrons ampliam a ordem no multiverso de acordo com as leis além da compreensão das mentes mortais. Suas próprias mentes estão interconectadas em uma pirâmide hierárquica, na qual cada modron recebe os comandos de superiores e delega ordens a seu subordinados. Um modron realiza comandos com total obediência, máxima eficiência e ausência de moralidade ou ego.

Os modrons não tem senso de autopreservação além do necessário para cumprir seus deveres. Eles existem como um coletivo unificado, divididos em níveis, mas eles sempre se referem a si mesmos no coletivo. Para um modron, não existe "eu", mas apenas "nós".

Hierarquia Absoluta. Os modrons se comunicam apenas com os de seu próprio nível ou com os de nível imediatamente acima ou abaixo deles. Os modrons com mais de um nível de diferença são ou muito avançados ou muito simplórios para compreender.

Engrenagens da Grande Maquina. Se um modron for destruído, seus restos se desintegram. Um substituto do nível seguinte abaixo então se transforma em um lampejo de luz, ganhando a forma física do seu novo nível. O modron promovido é substituído por um dos seus subordinados da mesma maneira, até chegar aos níveis mais baixos da hierarquia. Então, um novo modron é criado por Primus, com um fluxo constante de monodrones que saem da Grande Catedral de Modron em Mecânus, como resultado.

A Grande Marcha Modron. Quando as engrenagens de Mecânus completam dezessete ciclos a cada 289 anos, Primus envia um vasto exército de modrons pelos Planos Exteriores, ostensivamente, em uma missão de reconhecimento. A marcha é longa e perigosa, e apenas um pequeno número de modrons retorna para Mecânus.

MONODRONE

Um monodrone pode realizar uma tarefa simples por vez e pode transmitir uma única mensagem de até quarenta e oito palavras.

BIDRONE

Os cúbicos bidrones supervisionam unidades monodrones e podem realizar até duas tarefas por vez.

TRIDRONE

Os tridrones tem formato de pirâmides invertidas. Eles lideram os modrons inferiores em batalha.

QUADRONE

Combatentes astutos, os quadrones servem como artilharia e oficiais de campo nos regimentos dos exércitos modron.

PENTADRONE

Os pentadrones supervisionam a população trabalhadora de Mecânus e podem improvisar em resposta a novas situações.

VARIAÇÃO: MODRONS DESGARRADOS

Uma unidade modron, às vezes, torna-se defeituosa, ou por desgaste natural ou por exposição a forças caóticas. Modrons desgarrados não agem de acordo com os desejos e diretivas de Primus, infligindo leis, desobedecendo ordens e até se metendo em violência. Outros modrons caçam tais desgarrados.

Um modron desgarrado perde o traço Mente Axiomática e pode ter qualquer tendência diferente de leal e neutro. No mais, ele possui as mesmas estatísticas de um modron regular do seu nível.

MONODRONE

Constructo Médio, leal e neutro

Classe de Armadura 15 (armadura natural)
Pontos de Vida 5 (1d8 + 1)
Deslocamento 9 m, voo 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	4 (–3)	10 (+0)	5 (–3)

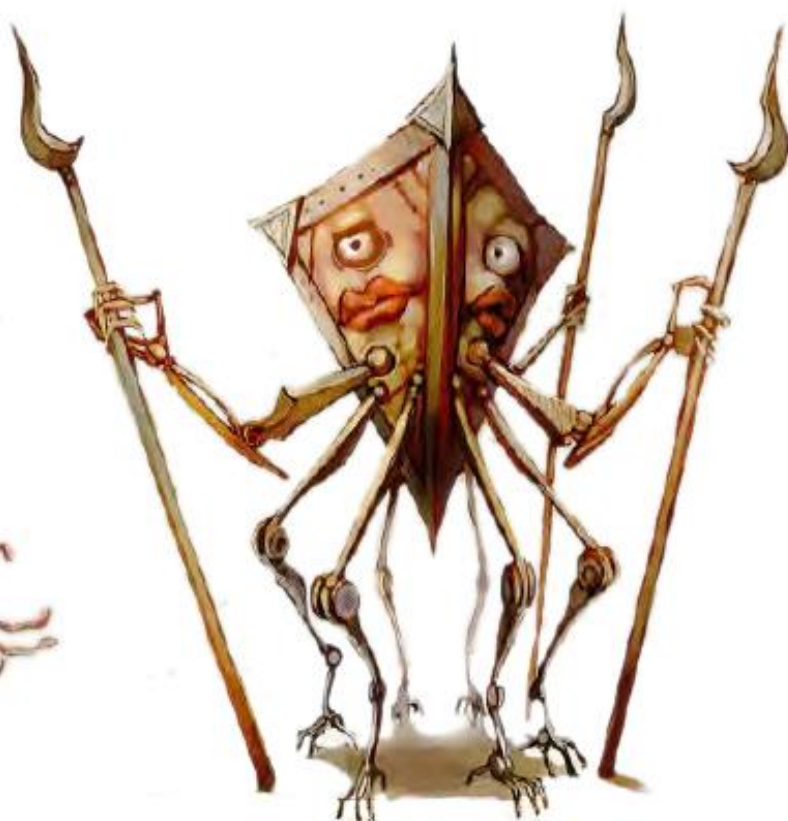
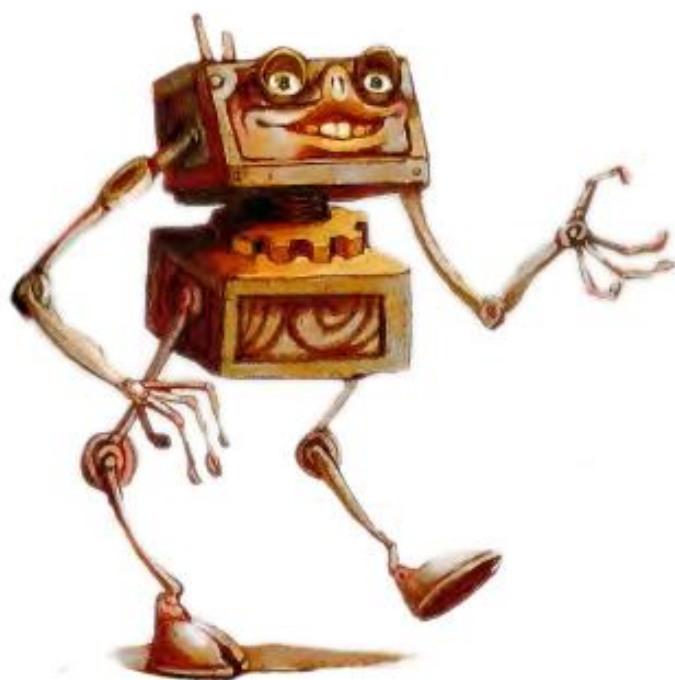
Sentidos visão verdadeira 36 m, Percepção passiva 10
Idiomas Modron
Nível de Desafio 1/8 (25 XP)

Mente Axiomática. O monodrone não pode ser compelido a agir de uma forma contraria a sua natureza ou a suas instruções.

Desintegração. Se o monodrone morrer, seu corpo se desintegra em pó, deixando para trás suas armas e qualquer outra coisa que ele esteja carregando.

AÇÕES

Adaga. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +3 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 3 (1d4 + 1) de dano perfurante.

Azagaia. *Ataque Corpo-a-Corpo ou à Distância com Arma*: +3 para atingir, alcance 1,5 m ou distância 9/36 m, um alvo. *Acerto*: 4 (1d6 + 1) de dano perfurante.

Bidrone

Constructo Médio, leal e neutro

Classe de Armadura 15 (armadura natural)
Pontos de Vida 11 (2d8 + 2)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	6 (–2)	10 (+0)	7 (–2)

Sentidos visão verdadeira 36 m, Percepção passiva 10
Idiomas Modron
Nível de Desafio 1/4 (50 XP)

Mente Axiomática. O bidrone não pode ser compelido a agir de uma forma contraria a sua natureza ou a suas instruções.

Desintegração. Se o bidrone morrer, seu corpo se desintegra em pó, deixando para trás suas armas e qualquer outra coisa que ele esteja carregando.

Ações

Ataques Múltiplos. O bidrone realiza dois ataques de punho ou dois ataques de azagaia.

Punho. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +3 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 3 (1d4 + 1) de dano de concussão.

Azagaia. *Ataque Corpo-a-Corpo ou à Distância com Arma*: +3 para atingir, alcance 1,5 m ou distância 9/36 m, um alvo. *Acerto*: 4 (1d6 + 1) de dano perfurante.

Tridrone

Constructo Médio, leal e neutro

Classe de Armadura 15 (armadura natural)
Pontos de Vida 16 (3d8 + 3)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	9 (–1)	10 (+0)	9 (–1)

Sentidos visão verdadeira 36 m, Percepção passiva 10
Idiomas Modron
Nível de Desafio 1/2 (100 XP)

Mente Axiomática. O tridrone não pode ser compelido a agir de uma forma contraria a sua natureza ou a suas instruções.

Desintegração. Se o tridrone morrer, seu corpo se desintegra em pó, deixando para trás suas armas e qualquer outra coisa que ele esteja carregando.

Ações

Ataques Múltiplos. O tridrone realiza três ataques de punho ou três ataques de azagaia.

Punho. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +3 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 3 (1d4 + 1) de dano de concussão.

Azagaia. *Ataque Corpo-a-Corpo ou à Distância com Arma*: +3 para atingir, alcance 1,5 m ou distância 9/36 m, um alvo. *Acerto*: 4 (1d6 + 1) de dano perfurante.

Quadrone

Constructo Médio, leal e neutro

Classe de Armadura 15 (armadura natural)
Pontos de Vida 22 (4d8 + 4)
Deslocamento 9 m, voo 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Perícias Percepção +2
Sentidos visão verdadeira 36 m, Percepção passiva 14
Idiomas Modron
Nível de Desafio 1 (200 XP)

Mente Axiomática. O quadrone não pode ser compelido a agir de uma forma contraria a sua natureza ou a suas instruções.

Desintegração. Se o quadrone morrer, seu corpo se desintegra em pó, deixando para trás suas armas e qualquer outra coisa que ele esteja carregando.

Ações

Ataques Múltiplos. O quadrone realiza dois ataques de punho ou quatro ataques de arco curto.

Punho. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 4 (1d4 + 2) de dano de concussão.

Arco Curto. *Ataque à Distância com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m ou distância 24/96 m, um alvo. *Acerto*: 5 (1d6 + 2) de dano perfurante.

Pentadrone

Constructo Grande, leal e neutro

Classe de Armadura 16 (armadura natural)
Pontos de Vida 32 (5d10 + 5)
Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	13 (+1)

Perícias Percepção +4
Sentidos visão verdadeira 36 m, Percepção passiva 14
Idiomas Modron
Nível de Desafio 2 (450 XP)

Mente Axiomática. O pentadrone não pode ser compelido a agir de uma forma contraria a sua natureza ou a suas instruções.

Desintegração. Se o pentadrone morrer, seu corpo se desintegra em pó, deixando para trás suas armas e qualquer outra coisa que ele esteja carregando.

Ações

Ataques Múltiplos. O pentadrone realiza cinco ataques com seus braços.

Braço. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 5 (1d6 + 2) de dano de concussão.

Gás Paralisante (Recarrega 5–6). O pentadrone exala um cone de 9 metros de gás. Cada criatura na área deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição CD 11 ou ficará paralisada por 1 minuto. Uma criatura pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos turnos dela, terminando o efeito sobre si num sucesso.

Monstro da Ferrugem

A maioria dos anões prefere encarar um esquadrão de orcs a confrontar um único monstro da ferrugem. Essas criaturas estranhas e normalmente dóceis, corroem metais ferrosos, depois engolem a ferrugem que criaram. Nesse processo, eles arruinaram armaduras, escudos e armas de incontáveis aventureiros.

O corpo de um monstro da ferrugem é coberto por uma grossa armadura irregular, sua longa cauda termina em uma protuberância óssea e duas antenas emplumadas brotam de sua cabeça de inseto.

Catadores do Subsolo. Os monstros da ferrugem vagam por passagens subterrâneas em busca de metais ferrosos como ferro, aço, adamante e mitral, para consumir. Eles ignoram as criaturas que não estejam carregando tais metais, mas podem se tornar agressivos contra aqueles que estejam portando armas e armaduras de aço. Um monstro da ferrugem pode farejar sua comida à distância, imediatamente correndo para a fonte do cheiro para corroer e consumir o objeto.

Um monstro da ferrugem não se importa se a ferrugem que ele consome vem de um prego ou de uma espada. Os aventureiros podem distrair a criatura ao deixas objetos ferrosos para trás.

Errantes Subterrâneos. Os monstros da ferrugem raramente são encontrados em grandes números, preferindo caçar sozinhos ou em pequenos grupos. Eles vagam por túneis, se movendo de caverna em caverna em sua incansável busca por metais ferrosos para devorar. Suas andanças geralmente os leva ao encontro de outros habitantes do Subterrâneo que os consideram inofensivos ou pouco apetitosos. Por isso, os monstros da ferrugem podem ser encontrados bem próximos de outros monstros subterrâneos. Se eles forem bem tratados e bem alimentados, eles também podem se tornar companheiros e animais de estimação amigáveis.

Monstro da Ferrugem

Monstruosidade Média, imparcial

Classe de Armadura 14 (armadura natural)
Pontos de Vida 27 (5d8 + 5)
Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	2 (–4)	13 (+1)	6 (–2)

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 11
Idiomas –
Nível de Desafio 1/2 (100 XP)

Enferrujar Metal. Qualquer arma não-mágica feita de metal que atinja o monstro da ferrugem, é corroída. Após causar dano, a arma sofre uma penalidade permanente e cumulativa de –1 nas jogadas de dano. Se a penalidade chegar a –5, a arma é destruída. Munições não-mágicas feitas de metal que atingirem o monstro são destruídas depois de causarem dano.

Farejar Metal. O monstro da ferrugem pode localizar com precisão, pelo faro, metais ferrosos a até 9 metros dele.

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +3 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 5 (1d8 + 1) de dano perfurante.

Antenas. O monstro corrói um objeto de metal ferroso não mágico que ele possa ver a 1,5 metro dele. Se o objeto não estiver sendo vestido ou carregado, o toque destrói um cubo de 30 centímetros dele. Se o objeto estiver sendo vestido ou carregado por uma criatura, ela pode realizar um teste de resistência de Destreza CD 11 para evitar o toque do monstro da ferrugem.

Se o objeto tocado for ou uma armadura de metal ou um escudo de metal vestido ou carregado, ele sofre uma penalidade permanente e cumulativa de –1 na CA que ele concede. Uma armadura reduzida a CA 10 ou um escudo que chegue a +0 de bônus, é destruído. Se o objeto tocado for uma arma de metal empunhada, ela enferruja como descrito no traço Enferrujar Metal.

MÚMIAS

Levantada através de rituais fúnebres sombrios, uma múmia cambaleia envolta por quietude em um templo ou tumba há muito perdido. Tendo sido desperta de seu descanso, ela pude os transgressores com o poder de sua maldição profana.

Ira Preservada. Os longos rituais de enterro que acompanham o sepultamento de uma múmia ajudam a proteger seu corpo do apodrecimento. No processo de embalsamamento, os órgãos da criatura recém-morta são removidos e colocados em jarros especiais e seu corpo é tratado com óleos conservantes, ervas e invólucros. Após o corpo ter sido preparado, o cadáver é tipicamente é envolto em bandagens de linho.

A Vontade dos Deuses Sombrios. Uma múmia morta-viva é criada quando um sacerdote de um deus da morte ou outra divindade obscura imbui ritualmente um cadáver preparado com magia necromântica. As bandagens de linho envolvendo a múmia são inscritas com símbolos necromânticos antes do ritual de sepultamento ser concluído com uma invocação de trevas. Conforme a múmia sofre com a morte-vida, ela se anima em resposta às condições especificadas no ritual. Mais comumente, uma transgressão contra seu túmulo, tesouros, terras ou entes queridos irão fazer uma múmia se levantar.

O Castigado. Uma vez falecido, um indivíduo não tem escolha se seu corpo irá ou não se tornar uma múmia. Algumas múmias foram indivíduos poderosos que desagradaram alto sacerdotes ou faraós, ou que cometeram crimes de traição, adultério ou assassinato. Como castigo, eles foram amaldiçoados com a morte-vida eterna, embalsamados, mumificados e trancafiados. Em outros tempos, múmias agindo como guardiãs de tumbas foram criadas a partir de escravos mortos especificamente para servir a um propósito maior.

Criatura de Ritual. Uma múmia obedece às condições e parâmetros previstos pelos rituais que as criaram, impulsionadas apenas para punir transgressores. O terror avassalador que anuncia o ataque de uma múmia pode deixar as pretensas vítimas paralisadas de medo. Nos dias que seguem o toque de uma múmia, o corpo da vítima apodrece de fora para dentro, até não restar nada além de pó.

Terminando a Maldição da Múmia. Mágica rara pode desfazer ou dissipar o ritual que deu vida a uma múmia, permitindo que ela morra realmente. Mais comumente, uma múmia pode ser enviada de volta para seu descanso eterno ao se desfazer a transgressão que a fez se levantar. Um ídolo sagrado deveria ser recolocado em seu pedestal, um tesouro roubado poderia ser trazido de volta a sua tumba ou um templo poderia ser purificado do derramamento de sangue dos despojadores.

Ofensas mais efêmeras ou permanentes, como revelar um segredo que a múmia desejava manter ou matar um ente querido da múmia, não podem ser remediados com tanta facilidade. Em tais casos, uma múmia poderia massacrar todas as criaturas responsáveis e, ainda assim, não sessar sua ira.

Arquivos Mortos-Vivos. Embora raramente se preocupem em fazê-lo, as múmias podem falar. Como resultado, algumas servem como repositórios mortos-vivos de conhecimento perdido e podem ser consultadas pelos descendentes daqueles que as criaram. Indivíduos poderosos, às vezes, intencionalmente sequestram múmias para consultas ocasionais.

Natureza Morta-Viva. Uma múmia não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

Múmia

Morto-vivo Médio, leal e mau

Classe de Armadura 11 (armadura natural)
Pontos de Vida 58 (9d8 + 18)
Deslocamento 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	8 (–1)	15 (+2)	6 (–2)	10 (+0)	12 (+1)

Testes de Resistência Sab +2
Vulnerabilidade a Dano fogo
Resistência a Dano concussão, cortante e perfurante de armas não-mágicas
Imunidade a Dano necrótico, veneno
Imunidade a Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exausto, paralisado
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10
Idiomas os idiomas que conhecia em vida
Nível de Desafio 3 (700 XP)

Ações

Ataques Múltiplos. A múmia pode usar seu Olhar Desesperador e realiza um ataque com seu punho pútrido.

Punho Pútrido. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 10 (2d6 + 3) de dano de concussão mais 10 (3d6) de dano necrótico. Se o alvo for uma criatura, ele deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição CD 12 ou será amaldiçoado com a podridão da múmia. O alvo amaldiçoado não pode recuperar pontos de vida e seu máximo de pontos de vida é reduzido em 10 (3d6) a cada 24 horas passadas. Se a maldição reduzir o máximo de pontos de vida do alvo a 0, ele morre e seu corpo se torna pó. A maldição dura até ser removida pela magia *remover maldição* ou mágica similar.

Olhar Desesperador. A múmia afeta uma criatura que ela possa ver, a até 18 metros dela. Se o alvo puder ver a múmia, ele deve ser bem sucedido num teste de resistência de Sabedoria CD 11 contra essa magia, ou ficará amedrontado até o final do próximo turno da múmia. Se o alvo fracassar no teste de resistência por 5 ou mais, ele também fica paralisado pelo mesmo tempo. Um alvo que seja bem sucedido no teste de resistência fica imune ao Olhar Desesperador de todas as múmias (exceto dos senhores das múmias) pelas próximas 24 horas.

Senhor das Múmias

Nas tumbas em que os antigos monarcas tirânicos e os alto sacerdotes dos deuses sombrios descansam seu repouso sem sonhos, eles esperam pelo momento em que poderão reivindicar seus tronos e reforjar seus antigos impérios. A regalia dos seus terríveis governos ainda adornam seus corpos envoltos em bandagens, suas vestes são finamente costuradas com símbolos do mal e suas armaduras de bronze são gravadas com brasões de dinastias que sucumbiram a milhares de anos atrás.

Sob os direcionamentos dos mais poderosos sacerdotes, o ritual que cria uma múmia pode ser elevado em potência. O senhor das múmias que se ergue a partir de tais rituais, mantem as memórias e personalidade de sua vida anterior e é dotado com resistência sobrenatural. Imperadores mortos empunham as mesmas lâminas rúnicas infames que eles tinham nas lendas. Lordes feiticeiros conjuram as magias proibidas que certa vez controlaram uma população aterrorizada e os deuses sombrios recompensam as orações de reis-sacerdotes mortos proporcionando a eles magias divinas.

Coração do Senhor das Múmias. Como parte do ritual que cria um senhor das múmias, o coração e as vísceras da criatura são removidos do cadáver e colocados em vasos canópicos. Esses vasos são, geralmente, esculpidos em pedra calcária ou feitos de cerâmica, gravados e pintados com hieróglifos religiosos.

Enquanto seu coração atrofiado permanecer intacto, um senhor das múmias não pode ser destruído permanentemente. Quando cai a 0 pontos de vida, o senhor das múmias se torna pó e se reforma com sua força total 24 horas depois, erguendo-se do pó bem próximo do vaso canópico contendo seu coração. Um senhor das múmias pode ser destruído ou impedido de se reformar ao se cremar seu coração até as cinzas. Por esse motivo, um senhor das múmias geralmente mantem seu coração e vísceras em tumbas ou câmaras escondidas.

O coração do senhor das múmias tem CA 5, 25 pontos de vida e é imune a todos os danos, exceto a fogo.

O Covil do Senhor das Múmias

O senhor das múmias vigia de um antigo templo ou tumulo que é protegido por mortos-vivos menores e equipado com armadilhas. Escondido nesse templo está o sarcófago onde o senhor das múmias guarda seus maiores tesouros.

Um senhor das múmias enfrentado em seu covil tem um nível de desafio 16 (15.000 XP).

Ações de Covil

No valor de iniciativa 20 (quebrando toda a sequência de iniciativa), o senhor das múmias realiza uma ação de covil fazendo um dos efeitos a seguir; o senhor das múmias não pode usar o mesmo efeito em duas rodadas consecutivas.

- Cada criatura morta-viva no covil pode localizar com precisão cada criatura viva a até 36 metros delas até a contagem de iniciativa 20, na próxima rodada.
- Cada morto-vivo no covil tem vantagem nos testes de resistência contra efeitos que expulsem mortos-vivos até a contagem de iniciativa 20, na próxima rodada.
- Até a contagem de iniciativa 20 na próxima rodada, qualquer criatura não-morta-viva que tentar conjurar uma magia de 4° nível ou inferior no covil do senhor das múmias, é assolado por dores. A criatura pode escolher outra ação, mas se tentar conjurar a magia, ela deve realizar um teste de resistência de Constituição. Se fracassar na resistência, ela sofre 1d6 de dano necrótico por nível da magia, e a magia não surte efeito e é perdida.

Efeitos Regionais

O templo ou tumba de um senhor das múmias é distorcido de qualquer das seguintes formas pela presença obscura da criatura:

- A comida instantaneamente apodrece e a água instantaneamente evapora quando trazida para o covil. Outras bebidas não-mágicas estragam – vinho se torna vinagre, por exemplo.

- Magias de adivinhação conjuradas dentro do covil por outras criaturas que não o senhor das múmias, tem 25 por cento de chance de fornecerem resultados enganosos, como determinado pelo Mestre. Se uma magia de adivinhação já tiver chance de falhar ou de ser incerta quando conjurada diversas vezes, a chance disso ocorrer aumenta em 25 por cento.
- Uma criatura que pegue tesouros do covil é amaldiçoada até o tesouro ser devolvido. O alvo amaldiçoado tem desvantagem em todos os testes de resistência. A maldição dura até ser removida por uma magia *remover maldição* ou mágica similar.

Se o senhor das múmias for destruído, esses efeitos terminam imediatamente.

Senhor das Múmias

Morto-vivo Médio, leal e mau

Classe de Armadura 17 (armadura natural)
Pontos de Vida 97 (13d8 + 39)
Deslocamento 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	11 (+0)	18 (+4)	16 (+3)

Testes de Resistência Con +8, Int +5, Sab +9, Car +8
Perícias História +5, Religião +5
Vulnerabilidade a Dano fogo
Resistência a Dano concussão, cortante e perfurante de armas não-mágicas
Imunidade a Dano necrótico, veneno
Imunidade a Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exausto, paralisado
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 14
Idiomas os idiomas que conhecia em vida
Nível de Desafio 15 (13.000 XP)

Conjuração. O senhor das múmias é um conjurador de 10° nível. Sua habilidade de conjuração é Sabedoria (CD de resistência de magia 17, +9 para atingir com ataques com magia). Ele possui as seguintes magias de clérigo preparadas:

Truques (à vontade): *chama sagrada, taumaturgia*
1° nível (4 espaços): *comando, escudo da fé, raio teleguiado*
2° nível (3 espaços): *arma espiritual, imobilizar pessoa, silêncio*
3° nível (3 espaços): *animar mortos, dissipar magia*
4° nível (3 espaços): *adivinhação, guardião da fé*
5° nível (2 espaços): *praga, praga de insetos*
6° nível (1 espaços): *ferimento pleno*

Rejuvenescimento. Um senhor das múmias destruído adquire um novo corpo em 24 horas, se seu coração estiver intacto, recuperando todos os seus pontos de vida e se tornando ativo novamente. O novo corpo aparece a 1,5 metro do coração do senhor das múmias.

Resistência à Magia. O senhor das múmias tem vantagem em testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Ataques Múltiplos. O senhor das múmias pode usar seu Olhar Desesperador e realiza um ataque com seu punho pútrido.

Punho Pútrido. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +9 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 14 (3d6 + 4) de dano de concussão mais 21 (6d6) de dano necrótico. Se o alvo for uma criatura, ele deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição CD 16 ou será amaldiçoado com a podridão da múmia. O alvo amaldiçoado não pode recuperar pontos de vida e seu máximo de pontos de vida é reduzido em 10 (3d6) a cada 24 horas passadas. Se a maldição reduzir o máximo de pontos de vida do alvo a 0, ele morre e seu corpo se torna pó. A maldição dura até ser removida pela magia *remover maldição* ou mágica similar.

Olhar Desesperador. O senhor das múmias afeta uma criatura que ela possa ver, a até 18 metros dela. Se o alvo puder ver a múmia, ele deve ser bem sucedido num teste de resistência de Sabedoria CD 16 contra essa magia, ou ficará amedrontado até o final do próximo turno da múmia. Se o alvo fracassar no teste de resistência por 5 ou mais, ele também fica paralisado pelo mesmo tempo. Um alvo que seja bem sucedido no teste de resistência fica imune ao Olhar Desesperador de todas as múmias e senhores das múmias pelas próximas 24 horas.

Ações Lendárias

O senhor das múmias pode realizar 3 ações lendárias, escolhidas dentre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. O senhor das múmias recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dele.

Ataque. O senhor das múmias realiza um ataque com seu punho pútrido ou usa seu Olhar Desesperador.
Poeira Cegante. Poeira e areia cegante rodopiam magicamente ao redor do senhor das múmias. Cada criatura a 1,5 metro dele, deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição CD 16 ou ficará cega até o final do próximo turno da criatura.
Palavra Blasfema (Custa 2 Ações). O senhor das múmias pronuncia uma palavra blasfema. Cada criatura não-morta-viva a até 3 metros dele que puder ouvir a pronuncia mágica, deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição CD 16 ou ficará atordoada até o final do próximo turno do senhor das múmias.
Canalizar Energia Negativa (Custa 2 Ações). O senhor das múmias libera magicamente energia negativa. As criaturas a até 18 metros dele, incluindo as atrás de barreiras ou em esquinas, não podem recuperar pontos de vida até o final do próximo turno do senhor das múmias.
Vendaval de Areia (Custa 2 Ações). O senhor das múmias se transforma magicamente em um vendaval de areia, se movendo até 18 metros e voltando a sua forma normal. Enquanto estiver na forma de vendaval, ele é imune a todos os danos e não pode ser agarrado, petrificado, derrubado, impedido ou atordoado. O equipamento vestido ou carregado pelo senhor das múmias permanece em sua posse.

Nagas

As nagas são serpentes inteligentes que habitam ruínas do passado, acumulando tesouros e conhecimentos arcanos.

As primeiras nagas foram criadas como guardiãs imortais por uma raça humanoide a muito perdida na história. Quando essa raça pereceu, as nagas consideraram-se as herdeiras legítimas dos tesouros e conhecimentos dos seus senhores. Esforçadas e focadas, as nagas, ocasionalmente, aventuram-se longe de seus covis para rastrear itens mágicos ou grimórios raros.

As nagas nunca sentem o desgaste do tempo ou sucumbem a doenças. Mesmo se for derrubada, o espírito imortal da naga reforma um novo corpo em questão de dias, pronto para continuar seu trabalho eterno.

Ditadoras Benevolentes e Tiranas Brutais. Uma naga governa seu domínio com autoridade absoluta. Independentemente se ela comanda com compaixão ou aterrorizando seus súditos, a naga acredita ser a senhora de todas as outras criaturas que habitem em seus domínios.

Rivalidade. As nagas são inimigas de longa data dos yuan-ti, com ambas as raças se enxergando como a epitome da evolução serpentina. Apesar da cooperação entre eles ser rara, as nagas e os yuan-ti as vezes colocam suas diferenças de lado para trabalhar em objetivos em comum. Porém, os yuan-ti sempre se irritam com o autoritarismo de uma naga.

Natureza Imortal. Uma naga não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

Naga dos Ossos

Em resposta a longa história de conflito entre yuan-ti e nagas, os yuan-ti criaram um ritual necromântico capaz de frear a ressurreição de uma naga ao transformar uma naga viva em um servo morto-vivo esquelético. Uma naga dos ossos mantem apenas algumas poucas magias que conhecia em vida.

Naga Espiritual

As nagas espirituais vivem em melancolia e rancor, constantemente tramando vingança contra as criaturas que tenham as prejudicado – ou que elas creem terem as prejudicado. Se entocando em cavernas e ruínas sombrias, elas dedicam seu tempo a desenvolver novas magias e escravizar os mortais que as rodeiam. Uma naga espiritual gosta de enfeitiçar seus oponentes, atraindo-os para próximo para que possa fincar suas presas venenosas em suas carnes.

Naga Guardiã

Sábias e boas, as belas nagas guardiãs protegem locais sagrados e impedem que itens de poder mágico caiam em mãos malignas. Em seus redutos escondidos, elas pesquisam magias e bolam planos mirabolantes para frustrar os desígnios malignos de seus inimigos.

Uma naga guardiã não busca violência, avisando os intrusos ao invés de ataca-los. Apenas se seus adversários persistirem a naga irá atacar, abordando os inimigos com suas magias e saliva venenosa.

Naga dos Ossos

Morto-vivo Grande, leal e mau

Classe de Armadura 15 (armadura natural)
Pontos de Vida 58 (9d10 + 9)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	15 (+2)	16 (+3)

Imunidade a Dano veneno
Imunidade a Condição enfeitiçado, envenenado, exausto, paralisado
Sentidos visão da verdade 18 m, Percepção passiva 12
Idiomas Comum mais um outro idioma
Nível de Desafio 4 (1.100 XP)

Conjuração. A naga é uma conjuradora de 5° nível (CD de resistência de magia 12, +4 para atingir com ataques com magia) que precisa apenas dos componentes verbais para conjurar suas magias.

Se a naga era uma naga guardiã em vida, sua habilidade de conjuração é Sabedoria e ela possuirá as seguintes magias de clérigo preparadas:

Truques (à vontade): *chama sagrada, consertar, taumaturgia*
1° nível (4 espaços): *comando, escudo da fé*
2° nível (3 espaços): *acalmar emoções, imobilizar pessoa*
3° nível (2 espaços): *rogar maldição*

Se a naga era uma naga espiritual em vida, sua habilidade de conjuração é Inteligência e ela possuirá as seguintes magias de mago preparadas:

Truques (à vontade): *ilusão menor, mãos mágicas, raio de gelo*
1° nível (4 espaços): *enfeitiçar pessoa, sono*
2° nível (3 espaços): *detectar pensamentos, imobilizar pessoa*
3° nível (2 espaços): *relâmpago*

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 3 m, uma criatura. *Acerto*: 10 (2d6 + 3) de dano perfurante mais 10 (3d6) de dano de veneno.

Naga Espiritual

Monstruosidade Grande, caótico e mau

Classe de Armadura 15 (armadura natural)
Pontos de Vida 75 (10d10 + 20)
Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	17 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	16 (+3)

Testes de Resistência Des +6, Con +5, Sab +5, Car +6
Imunidade a Dano veneno
Imunidade a Condição enfeitiçado, envenenado
Sentidos visão da verdade 18 m, Percepção passiva 12
Idiomas Abissal, Comum
Nível de Desafio 8 (3.900 XP)

Conjuração. A naga é uma conjuradora de 10° nível. Sua habilidade de conjuração é Inteligência (CD de resistência de magia 14, +6 para atingir com ataques com magia) e ela precisa apenas dos componentes verbais para conjurar suas magias. Ela possui as seguintes magias de mago preparadas:

Truques (à vontade): *ilusão menor, mãos mágicas, raio de gelo*
1° nível (4 espaços): *detectar magia, enfeitiçar pessoa, sono*
2° nível (3 espaços): *detectar pensamentos, imobilizar pessoa*
3° nível (3 espaços): *relâmpago, respirar na água*
4° nível (2 espaços): *malogro, porta dimensional*
5° nível (2 espaços): *dominar pessoa*

Rejuvenescimento. Se morrer, a naga retorna a vida em 1d6 dias e recupera todos os seus pontos de vida. Apenas a magia *desejo* pode impedir esse traço de funcionar.

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +7 para atingir, alcance 3 m, uma criatura. *Acerto*: 7 (1d6 + 4) de dano perfurante e o alvo deve realizar um teste de resistência de Constituição CD 13, sofrendo 31 (7d8) de dano de veneno caso falhe na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso.

Naga Guardiã

Monstruosidade Grande, leal e bom

Classe de Armadura 18 (armadura natural)
Pontos de Vida 127 (15d10 + 45)
Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	18 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	19 (+4)	18 (+4)

Testes de Resistência Des +8, Con +7, Int +7, Sab +8, Car +8
Imunidade a Dano veneno
Imunidade a Condição enfeitiçado, envenenado
Sentidos visão da verdade 18 m, Percepção passiva 14
Idiomas Celestial, Comum
Nível de Desafio 10 (5.900 XP)

Conjuração. A naga é uma conjuradora de 11° nível. Sua habilidade de conjuração é Sabedoria (CD de resistência de magia 16, +8 para atingir com ataques com magia) e ela precisa apenas dos componentes verbais para conjurar suas magias. Ela possui as seguintes magias de clérigo preparadas:

Truques (à vontade): *chama sagrada, consertar, taumaturgia*
1° nível (4 espaços): *comando, curar ferimentos, escudo da fé*
2° nível (3 espaços): *acalmar emoções, imobilizar pessoa*
3° nível (3 espaços): *clarividência, rogar maldição*
4° nível (3 espaços): *banimento, movimentação livre*
5° nível (2 espaços): *coluna de chamas, missão*
6° nível (1 espaços): *visão da verdade*

Rejuvenescimento. Se morrer, a naga retorna a vida em 1d6 dias e recupera todos os seus pontos de vida. Apenas a magia *desejo* pode impedir esse traço de funcionar.

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +8 para atingir, alcance 3 m, uma criatura. *Acerto*: 8 (1d8 + 4) de dano perfurante e o alvo deve realizar um teste de resistência de Constituição CD 15, sofrendo 45 (10d8) de dano de veneno caso falhe na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso.

Cuspir Veneno. *Ataque à Distância com Arma*: +8 para atingir, distância 4,5/9 m, uma criatura. *Acerto*: o alvo deve realizar um teste de resistência de Constituição CD 15, sofrendo 45 (10d8) de dano de veneno caso falhe na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso.

Nótico

Um olho sinistro surge na escuridão, seu brilho insinua uma estranha inteligência e malevolência inquietante. A maior parte do tempo, um nótico se contenta em observar, medindo e avaliando as criaturas com que se depara. Quando levado a violência, ele usa seu olhar horripilante para apodrecer a carne dos ossos de seus inimigos.

Arcanistas Amaldiçoados. Ao invés de adquirir a supremacia quase divina que eles almejavam, alguns magos que devotaram suas vidas a desenterrar segredos arcanos forão reduzidos a arrepiantes monstros atormentados por uma maldição sombria deixada para trás por Vecna, um poderoso lich que, em alguns mundos, transcendeu sua existência morta-viva para se tornar o deus dos segredos. Os nóticos não tem qualquer consciência do seu eu anterior, escondendo-se nas sombras e assombrando lugares ricos em conhecimento mágico, guiados por memórias e impulsos que eles não conseguem compreender.

Oráculos Sombrios. Os nóticos possuem uma estranha intuição mágica que permite que eles extraiam conhecimento de outras criaturas. Isso garante a eles uma compreensão única dos segredos e conhecimentos proibidos, que eles partilham por um preço. Um nótico cobiça itens mágicos, aceitando ganônciosamente tais presentes de criaturas que busquem seus conhecimentos. Espreitadores em Locais Mágicos. Os nóticos são notáveis por se infiltrar em academias arcanas e outros locais ricos em aprendizado mágico. Eles são guiados por um conhecimento vago que existe um método de reverter a condição deles. Este não é um sentido claro de propósito, mas sim um impulso obsessivo no fundo de suas mentes. Alguns nóticos são espertos o suficiente para perceber que isso é meramente uma parte da estranha lição por sua tolice, uma falsa esperança para impeli-los a buscar mais e mais segredos arcanos.

Nótico

Aberração Média, neutro e mau

Classe de Armadura 15 (armadura natural)
Pontos de Vida 45 (6d8 + 18)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	16 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	10 (+0)	8 (–1)

Perícias Arcanismo +3, Furtividade +5, Intuição +4, Percepção +2
Sentidos visão verdadeira 36 m, Percepção passiva 12
Idiomas Subcomum
Nível de Desafio 2 (450 XP)

Visão Aguçada. O nótico tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados à visão.

Ações

Ataques Múltiplos. O nótico realiza dois ataques e garra.

Garra. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 6 (1d6 + 3) de dano cortante.

Olhar Pútrido. O nótico afeta uma criatura que ele possa ver, a até 9 metros dele. O alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição CD 12 contra essa magia ou sofrerá 10 (3d6) de dano necrótico.

Intuição Estranha. O nótico afeta uma criatura que ele possa ver, a até 9 metros dele. O alvo deve realizar um teste resistido de Carisma (Enganação) contra um teste de Sabedoria (Intuição) do nótico. Se o nótico vencer, ele magicamente aprende um fato ou segredo sobre o alvo. O alvo vence automaticamente se for imune a ser enfeitiçado

Objetos Animados

Os objetos animados são construídos com magia potente para seguirem os comandos de seus criadores. Quando não estão sendo comandados, eles seguem a última ordem que receberam da melhor forma possível e podem agir independentemente para cumprir instruções simples. Alguns objetos animados (incluindo muitos dos criados em Faéria) podem conversar fluentemente ou adotar uma personalidade, mas a maioria são simples autômatos.

Natureza de Constructo. Um objeto animado não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

A magia que anima um objeto é dissipada quando o constructo cai a 0 pontos de vida. Um objeto animado reduzido a 0 pontos de vida torna-se inanimado e também está muito danificado para servir para usar ou ter qualquer valor.

Armadura Animada

Essa casca de aço vazia range quando se move, placas pesadas batem e esfregam-se umas contra as outras como o espírito vingativo ou um cavaleiro caído. Ponderoso, mas persistente, esse guardião mágico é quase sempre uma armadura de placas.

Para aumentar sua intimidação, uma armadura animada é frequentemente encantada com um discurso preparado, assim, a armadura pode proferir avisos, exigir senhas ou fornecer enigmas.

Espada Voadora

Uma espada voadora dança no ar, lutando com a confiança de um guerreiro que não pode ser ferido. Espadas são as armas mais comuns animadas com magia. Machados, clavas, adagas, maças, lanças e até mesmo bestas auto carregáveis também são conhecidas por existir em forma de objeto animado.

Tapete Sufocador

Pretensos ladrões e heróis descuidados chegam na entrada da residência de um inimigo, olhos e ouvidos alerta às armadilhas, apenas para terminar sua busca prematuramente enquanto o tapete sob seus pés se anima e os sufoca até a morte.

Um tapete sufocador pode ser feito de muitas formas diferentes, desde um tapete finamente tecido para uma rainha até um tapete grosso no casebre de um camponês. As criaturas com a habilidade de sentirem magia, detectam a aura mágica falsa do tapete.

Em alguns casos, um tapete sufocador é disfarçado como um *tapete voador* ou outro item mágico benéfico. Porém, um personagem que fique em cima ou sente no tapete, ou que tente proferir uma palavra de comando, é rapidamente preso conforme o tapete se enrola bem apertado ao redor da vítima.

Armadura Animada

Constructo Médio, imparcial

Classe de Armadura 18 (armadura natural)
Pontos de Vida 33 (6d8 + 6)
Deslocamento 7,5 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	11 (+0)	13 (+1)	1 (–5)	3 (–4)	1 (–5)

Imunidade a Dano psíquico, veneno
Imunidade a Condição amedrontado, cego, enfeitiçado, envenenado, exausto, paralisado, petrificado, surdo
Sentidos percepção às cegas 18 m (cego além desse raio), Percepção passiva 6
Idiomas –
Nível de Desafio 1 (200 XP)

Aparência Falsa. Enquanto a armadura permanecer imóvel, ela é indistinguível de uma armadura normal.

Susceptibilidade à Antimagia. A armadura fica incapacitada enquanto estiver na área de um *campo antimagia*. Se for alvo de *dissipar magia*, a armadura deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição contra a CD de resistência de magia do conjurador, ou cairá inconsciente por 1 minuto.

Ações

Ataques Múltiplos. A armadura realiza dois ataques corpo-a-corpo.

Pancada. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 5 (1d6 + 2) de dano de concussão.

Espada Voadora

Constructo Pequeno, imparcial

Classe de Armadura 17 (armadura natural)
Pontos de Vida 17 (5d6)
Deslocamento 0 m, voo 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	1 (–5)	5 (–3)	1 (–5)

Testes de Resistência Des +4
Imunidade a Dano psíquico, veneno
Imunidade a Condição amedrontado, cego, enfeitiçado, envenenado, exausto, paralisado, petrificado, surdo
Sentidos percepção às cegas 18 m (cego além desse raio), Percepção passiva 7
Idiomas –
Nível de Desafio 1/4 (50 XP)

Aparência Falsa. Enquanto a espada permanecer imóvel, ela é indistinguível de uma espada normal.

Susceptibilidade à Antimagia. A espada fica incapacitada enquanto estiver na área de um *campo antimagia*. Se for alvo de *dissipar magia*, a espada deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição contra a CD de resistência de magia do conjurador, ou cairá inconsciente por 1 minuto.

Ações

Espada Longa. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +3 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 5 (1d8 + 1) de dano cortante.

Tapete Sufocador

Constructo Grande, imparcial

Classe de Armadura 12
Pontos de Vida 33 (6d10)
Deslocamento 3 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	14 (+2)	10 (+0)	1 (–5)	3 (–4)	1 (–5)

Imunidade a Dano psíquico, veneno
Imunidade a Condição amedrontado, cego, enfeitiçado, envenenado, exausto, paralisado, petrificado, surdo
Sentidos percepção às cegas 18 m (cego além desse raio), Percepção passiva 6
Idiomas –
Nível de Desafio 2 (450 XP)

Aparência Falsa. Enquanto o tapete permanecer imóvel, ela é indistinguível de um tapete normal.

Susceptibilidade à Antimagia. O tapete fica incapacitado enquanto estiver na área de um *campo antimagia*. Se for alvo de *dissipar magia*, o tapete deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição contra a CD de resistência de magia do conjurador, ou cairá inconsciente por 1 minuto.

Transferência de Dano. Enquanto estiver agarrando uma criatura, o tapete sofre apenas metade do dano causado a ele e a criatura agarrada por ele sofre a outra metade.

Ações

Sufocar. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura Média ou menor. *Acerto*: a criatura é agarrada (CD 13 para escapar). Até esse agarrão acabar, o alvo fica impedido, cego e sofre risco de sufocar, e o tapete não pode sufocar outro alvo. Além disso, no início de cada turno do alvo, ele sofre 10 (2d6 + 3) de dano de concussão.

Observadores

Um olhar para um observador é suficiente para identificar sua natureza alienígena e corrupta. Agressivas, odiosas e gananciosas, essas aberrações trata todas as outras criaturas como seres inferiores, manipulando-os ou destruindo-os quando desejam.

O corpo esférico de um observador levita todo o tempo e seu grande olho bojudo fixa-se acima de uma larga boca cheia de dentes, enquanto que os pedúnculos oculares menores que coroam seu corpo distorcido se viram para manter seus oponentes à vista. Quando um observador dorme, ele fecha seu olho central, mas deixa suas olhos menores abertos e alertas.

Isolacionistas Xenofóbicos. Os inimigos são abundantes, pelo menos é nisso que cada observador acredita. Os observadores estão convencidos que as outras criaturas ofendem-se por seu brilhantismo e poderes mágicos, desconsiderando que eles descartam essas criaturas inferiores com crueldade e repugnância. Os observadores sempre suspeitam que os outros estão tramando contra eles, mesmo que não existam outras criaturas nas redondezas.

O desdém que um observador tem pelas outras criaturas se estende a outros observadores. Cada observador acredita que sua forma é a ideal e que qualquer divergência dessa forma é uma falha na pureza racial da sua espécie. Os observadores variam vastamente em suas formas físicas, tornando os conflitos entre eles inevitáveis. Alguns observadores são protegidos por placas quitinosas sobrepostas. Alguns tem peles lisas. Outros tem pedúnculos oculares que se contorcem como tentáculos, enquanto que outros possuem talos com articulações similares a de crustáceos. Mesmo pequenas diferenças na tonalidade da pele podem tornar dois observadores em inimigos de longa data.

Olho Tirano. Alguns observadores conseguem canalizar sus tendências xenófobas em um terrível despotismo. Ao invés de viverem em isolamento, os, apropriadamente chamados, olhos tiranos, fundam e controlam vastos impérios. Um olho tirano, às vezes, esculpe um domínio dentro ou abaixo de uma cidade maior, comandando redes de agentes que operam em nome de seu mestre.

Covis Alienígenas. Por eles recusarem a partilhar território com outros, a maioria dos observadores escolhe colinas geladas, ruínas abandonadas e cavernas profundas para operar. O covil de um observador é esculpido pelo raio de desintegração do seu olho, enfatizando passagens verticais conectando câmaras empilhadas umas sobre as outras. Tal ambiente permite que um observador se mova livremente, ao mesmo tempo que impede que intrusos cheguem até ele facilmente. Quando intrusos chegam, a altura dos seus tetos abertos permite que um observador flutue para cima e assole seus inimigos no chão.

Tão alienígenas quanto seus criadores, as salas no covil de um observador refletem a arrogância da criatura. Ele infesta suas câmaras com troféus de suas batalhas vencidas, incluindo aventureiros petrificados que permanecem congelados em seus terríveis momentos finais, pedaços de outros observadores e itens mágicos adquiridos de adversários poderosos. Um observador julga sua própria riqueza por suas aquisições e nunca se desfaz de seus tesouros voluntariamente.

O Covil do Observador

O centro do covil de um observador é tipicamente uma caverna grande e espaçosa com tetos altos, de onde ele pode atacar sem temer que oponentes entrem em combate corpo-a-corpo. Um observador enfrentado em seu covil tem um nível de desafio 14 (11.500 XP).

Ações de Covil
Quando estiver lutando dentro de seu covil, um observador pode evocar a magia ambiente para realizar ações de covil. No valor de iniciativa 20 (quebrando toda a sequência de iniciativa), o observador realiza uma ação de covil fazendo um dos efeitos a seguir:

- Uma área de 15 metros quadrados a até 36 metros do observador torna-se pegajosa; essa área é terreno difícil até a contagem de iniciativa 20 na próxima rodada.
- Apêndices pegajosos brotam das paredes a até 36 metros do observador até a contagem de iniciativa 20 na rodada após a seguinte. Cada criatura, à escolha do observador, que comece seu turno a até 3 metros de tais paredes, deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 15 ou será agarrada. Escapar requer um teste bem sucedido de Força (Atletismo) ou de Destreza (Acrobacia) CD 15.
- Um olho se abre numa superfície sólida a até 18 metros do observador. Um raio ocular aleatório do observador é disparado desse olho em um alvo, à escolha do observador, que ele possa ver. O olho depois se fecha e desaparece.

Um observador não pode repetir um efeito até que todos tenham sido usado e não pode usar o mesmo efeito em duas rodadas consecutivas.

Efeitos Regionais
A região contendo o covil de um observador é distorcida pela presença sobrenatural da criatura, o que cria um ou mais dos seguintes efeitos:

- As criaturas a até 1,5 quilômetro do covil do observador às vezes sentem como se estivessem sendo observadas quando não estão.
- Quando o observador dorme, pequenas deformações na realidade ocorrem a até 1,5 quilômetro do seu covil e então desaparecem 24 horas depois. Marcas nas paredes de cavernas podem mudar subitamente, um objeto misterioso pode aparecer onde não existia antes, limo inofensivo pode cobrir uma estátua e assim por diante. Esses efeitos se aplicam apenas a superfícies naturais e objetos não-mágicos que não estejam sob posse de ninguém.

Se o observador morrer, esses efeitos desaparecem ao decorrer de 1d10 dias.

Tirano da Morte
Em raras ocasiões, a mente adormecida de um observador viaja para locais além da sua loucura normal, imaginando uma realidade em que ele existe além da morte. Quando tais sonhos acontecem, um observador pode se transformar, sua carne se desprende deixando um tirano da morte para trás. Esse monstro possui a astúcia e muito da magia que tinha em vida, mas é preenchido com o poder da morte-vida.

Um tirano da morte parece uma caveira pelada maciça, com um ponto de luz vermelha brilhando em sua órbita ocular vazia. Já que seus pedúnculos oculares apodreceram, dez olhos espectrais flutuam sobre a criatura e olha para todas as direções.

Déspota Mortal. Assim como faziam quando eram observadores, os tiranos da morte impelem seus poderes sobre outras criaturas. Além disso, a capacidade de um observador de anular energia mágica com seu olho central dá lugar a um poder mais sinistro em um tirano da morte, que pode transformar antigos escravos e inimigos em servos mortos-vivos.

Os zumbis criados por um tirano da morte são usados e descartados quando preciso. Eles montam guarda nas entradas do covil de um tirano da morte ou guardam suas câmaras de tesouro.

Agindo como iscas para armadilhas ou como linha de frente de combate, os zumbis mantem inimigos poderosos distraídos enquanto o tirano da morte toma posição e prepara-se para destruí-los.

Exércitos dos Mortos. Um tirano da morte que abrace a morte-vida torna-se uma máquina de destruição. Impulsionados por uma fome de poder e segurança, eles avançam contra assentamentos humanoides, usando seus raios oculares para destruir cada criatura que encontram, então criando um exército de mortos-vivos. Se não for controlado, um tirano da morte pode eliminar a população de uma cidade em semanas, em seguida, voltando seu olho morto-vivo para uma conquista mais ampla. Conforme cada colônia cai, as forças zumbis do tirano da morte crescem a números avassaladores.

Natureza Morta-Viva. Um tirano da morte não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

O Covil do Tirano da Morte
O covil de um tirano da morte é, geralmente, o mesmo local que ele mantinha como um observador, mas ele contém mais armadilhas de morte e decadência. Um tirano da morte enfrentado em seu covil tem um nível de desafio 15 (13.000 XP).

Ações de Covil
Quando estiver lutando dentro de seu covil, um tirano da morte pode evocar a magia ambiente para realizar ações de covil. No valor de iniciativa 20 (quebrando toda a sequência de iniciativa), o tirano da morte realiza uma ação de covil fazendo um dos efeitos a seguir:

- Uma área de 15 metros quadrados a até 36 metros do observador é preenchida com olhos e tentáculos espectrais. Para as criaturas diferentes do tirano da morte, essa área é de escuridão leve e terreno difícil até a contagem de iniciativa 20 na próxima rodada.
- Apêndices pegajosos brotam das paredes a até 36 metros do observador até a contagem de iniciativa 20 na rodada após a seguinte. Todas as criaturas, incluindo as no Plano Etéreo, que forem hostis ao tirano da morte e que comecem seus turnos a até 3 metros de tais paredes, devem ser bem sucedidas num teste de resistência de Destreza CD 17 ou serão agarradas. Escapar requer um teste bem sucedido de Força (Atletismo) ou de Destreza (Acrobacia) CD 17.
- Um olho espectral se abre no ar num ponto a até 15 metros do tirano da morte. Um raio ocular aleatório do tirano é disparado desse olho, o que é considerado como uma fonte etérea, num alvo, à escolha do tirano. O olho depois se fecha e desaparece.

O tirano da morte não pode repetir um efeito até que todos tenham sido usado e não pode usar o mesmo efeito em duas rodadas consecutivas.

Efeitos Regionais
A região contendo o covil de um tirano da morte é distorcida pela presença sobrenatural da criatura, o que cria um ou mais dos seguintes efeitos:

- As criaturas a até 1,5 quilômetro do covil do tirano da morte às vezes sentem como se estivessem sendo observadas quando não estão.
- Quando uma criatura hostil ao tirano e ciente da existência dele terminar um descanso longo a até 1,5 quilômetro do covil do tirano, role um d20 para essa criatura. Num resultado de 10 ou inferior, a criatura é alvo de um raio ocular aleatório do tirano.

Se o tirano da morte morrer, esses efeitos desaparecem ao decorrer de 1d10 dias.

Observador

Aberração Grande, leal e mau

Classe de Armadura 18 (armadura natural)
Pontos de Vida 180 (19d10 + 76)
Deslocamento 0 m, voo 6 m (planar)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	14 (+2)	18 (+4)	17 (+3)	15 (+2)	17 (+3)

Testes de Resistência Int +8, Sab +7, Car +8
Perícias Percepção +12
Imunidade a Condição caído
Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 22
Idiomas Dialeto Subterrâneo, Subcomum
Nível de Desafio 13 (10.000 XP)

Cone Antimagia. O olho central do observador cria uma área de antimagia, como na magia *campo antimagia*, num cone de 45 metros. No início de cada turno dele, o observador decide em que direção seu cone estará e se o cone estará ativo ou não. A área também afeta os raios oculares do observador.

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 14 (4d6) de dano perfurante.

Raios Oculares. O observador dispara três dos seguintes raios oculares mágicos aleatoriamente (jogue novamente para duplicatas), escolhendo entre um e três alvos que ele possa ver a até 36 metros dele:

1. Raio Enfeitiçador. A criatura alvo deve ser bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria CD 16 ou ficará enfeitiçada pelo observador por 1 hora, ou até o observador ferir a criatura.

2. Raio Paralisante. A criatura alvo deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição CD 16 ou ficará paralisada por 1 minuto. O alvo pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos turnos dele, terminando o efeito sobre si com um sucesso.

3. *Raio Apavorante*. A criatura alvo deve ser bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria CD 16 ou ficará amedrontada pelo observador por 1 minuto. O alvo pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos turnos dele, terminando o efeito sobre si com um sucesso.

4. Raio Letárgico. A criatura alvo deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 16. Se fracassar na resistência, o deslocamento do alvo é reduzido à metade por 1 minuto. Além disso, a criatura não pode realizar reações e ela só pode realizar uma ação ou uma ação bônus por turno, mas não ambas. A criatura pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos turnos dele, terminando o efeito sobre si com um sucesso.

5. Raio Enervante. A criatura alvo deve realizar um teste de resistência de Constituição CD 16, sofrendo 36 (8d8) de dano necrótico num fracasso na resistência, ou metade desse dano caso seja bem sucedido.

6. Raio Telecinético. Se o alvo for uma criatura, ela deve ser bem sucedida num teste de resistência de Força CD 16 ou o observador a moverá até 9 metros em qualquer direção. Ela é impedida pelo agarrão telecinético do raio até o começo do próximo turno do observador, ou até o observador ficar incapacitado.

Se o alvo for um objeto pesando 150 quilos ou menos que não esteja sendo vestido ou carregado, ele é movido até 9 metros em qualquer direção. O observador também pode exercer controle preciso sobre objetos com esse raio, como ao manipular uma ferramenta simples ou abrir uma porta ou recipiente.

7. Raio Adormecente. A criatura alvo deve ser bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria CD 16 ou adormecerá e permanecerá inconsciente por 1 minuto. O alvo acorda se sofrer dano ou se outra criatura usar sua ação para acorda-lo. Esse raio não tem efeito em constructos e mortos-vivos.

8. Raio Petrificante. A criatura alvo deve realiza um teste de resistência de Destreza CD 16. Se fracassar na resistência, a criatura começa a se transformar em pedra e fica impedida. Ela deve repetir o teste de resistência no final do próximo turno dela. Se obtiver sucesso, ela termina o efeito. Se fracassar, a criatura é petrificada até ser liberta pela magia *restauração maior* ou outra mágica.

9. Raio Desintegrador. Se o alvo for uma criatura, ela deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 16 ou o sofrerá 45 (10d8) de dano de energia. Se esse dano reduzir a criatura a 0 pontos de vida, seu corpo torna-se uma pilha de fina poeira cinzenta.

Se o alvo for um objeto não-mágico ou uma criação de energia mágica Grande ou menor, ele é desintegrado sem teste de resistência. Se o alvo for um objeto ou uma criação de energia mágica Enorme ou maior, o raio desintegra 3 metros cúbicos dele.

10. Raio Mortal. A criatura alvo deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 16 ou sofrerá 55 (10d10) de dano necrótico. O alvo morre se o raio reduzir seus pontos de vida a 0.

Ações Lendárias

O observador pode realizar 3 ações lendárias, usando a ação de Raio Ocular abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. O observador recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dele.

Raio Ocular. O tirano da morte usa um raio ocular aleatório.

Tirano da Morte

Morto-vivo Grande, leal e mau

Classe de Armadura 19 (armadura natural)
Pontos de Vida 187 (25d10 + 50)
Deslocamento 0 m, voo 6 m (planar)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	14 (+2)	14 (+2)	19 (+4)	15 (+2)	19 (+4)

Testes de Resistência For +5, Con +7, Int +9, Sab +7, Car +9
Perícias Percepção +12
Imunidade a Dano veneno
Imunidade a Condição caído, enfeitiçado, envenenado, exausto, paralisado, petrificado
Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 22
Idiomas Dialeto Subterrâneo, Subcomum
Nível de Desafio 14 (11.500 XP)

Cone de Energia Negativa. O olho central do tirano da morte emite um cone mágico invisível de 45 metros de energia negativa. No início de cada turno dele, o tirano da morte decide em que direção seu cone estará e se o cone estará ativo ou não. Qualquer criatura na área não pode recuperar pontos de vida. Qualquer humanoide que morra nele, torna-se um zumbi sob controle do tirano. O humanoide morto mantem sua posição na ordem e iniciativa e se anima no início do seu próximo turno, considerando que o corpo não tenha sido completamente destruído.

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 14 (4d6) de dano perfurante.

Raios Oculares. O tirano dispara três dos seguintes raios oculares mágicos aleatoriamente (jogue novamente para duplicatas), escolhendo entre um e três alvos que ele possa ver a até 36 metros dele:

1. Raio Enfeitiçador. A criatura alvo deve ser bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria CD 17 ou ficará enfeitiçada pelo tirano por 1 hora, ou até o tirano ferir a criatura.

2. Raio Paralisante. A criatura alvo deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição CD 17 ou ficará paralisada por 1 minuto. O alvo pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos turnos dele, terminando o efeito sobre si com um sucesso.

3. *Raio Apavorante*. A criatura alvo deve ser bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria CD 17 ou ficará amedrontada pelo tirano por 1 minuto. O alvo pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos turnos dele, terminando o efeito sobre si com um sucesso.

4. Raio Letárgico. A criatura alvo deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 17. Se fracassar na resistência, o deslocamento do alvo é reduzido à metade por 1 minuto. Além disso, a criatura não pode realizar reações e ela só pode realizar uma ação ou uma ação bônus por turno, mas não ambas. A criatura pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos turnos dele, terminando o efeito sobre si com um sucesso.

5. Raio Enervante. A criatura alvo deve realizar um teste de resistência de Constituição CD 17, sofrendo 36 (8d8) de dano necrótico num fracasso na resistência, ou metade desse dano caso seja bem sucedido.

6. Raio Telecinético. Se o alvo for uma criatura, ela deve ser bem sucedida num teste de resistência de Força CD 17 ou o tirano a moverá até 9 metros em qualquer direção. Ela é impedida pelo agarrão telecinético do raio até o começo do próximo turno do tirano, ou até o tirano ficar incapacitado.

Se o alvo for um objeto pesando 150 quilos ou menos que não esteja sendo vestido ou carregado, ele é movido até 9 metros em qualquer direção. O tirano também pode exercer controle preciso sobre objetos com esse raio, como ao manipular uma ferramenta simples ou abrir uma porta ou recipiente.

7. Raio Adormecente. A criatura alvo deve ser bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria CD 17 ou adormecerá e permanecerá inconsciente por 1 minuto. O alvo acorda se sofrer dano ou se outra criatura usar sua ação para acorda-lo. Esse raio não tem efeito em constructos e mortos-vivos.

8. Raio Petrificante. A criatura alvo deve realiza um teste de resistência de Destreza CD 17. Se fracassar na resistência, a criatura começa a se transformar em pedra e fica impedida. Ela deve repetir o teste de resistência no final do próximo turno dela. Se obtiver sucesso, ela termina o efeito. Se fracassar, a criatura é petrificada até ser liberta pela magia *restauração maior* ou outra mágica.

9. Raio Desintegrador. Se o alvo for uma criatura, ela deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 17 ou o sofrerá 45 (10d8) de dano de energia. Se esse dano reduzir a criatura a 0 pontos de vida, seu corpo torna-se uma pilha de fina poeira cinzenta.

Se o alvo for um objeto não-mágico ou uma criação de energia mágica Grande ou menor, ele é desintegrado sem teste de resistência. Se o alvo for um objeto ou uma criação de energia mágica Enorme ou maior, o raio desintegra 3 metros cúbicos dele.

10. Raio Mortal. A criatura alvo deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 17 ou sofrerá 55 (10d10) de dano necrótico. O alvo morre se o raio reduzir seus pontos de vida a 0.

Ações Lendárias

O tirano da morte pode realizar 3 ações lendárias, usando a ação de Raio Ocular abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. O tirano recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dele.

Raio Ocular. O tirano da morte usa um raio ocular aleatório.

Espectador

Um espectador é um observador menor que é invocado de outro plano de existência através de um ritual mágico, cujos componentes para ele incluem quatro pedúnculos oculares de observador que são consumidos pela magia do ritual. Apropriadamente, um espectador possui quatro pedúnculos oculares, dois de cada lado de seu amplo olho no centro de seu corpo de 1,2 metro de diâmetro.

Guardiões Mágicos. Um espectador invocado guarda um local ou um tesouro, à escolha de seu invocador, por 101 anos, não permitindo que qualquer criatura além do seu invocador adentre a área ou acesse o item, a não ser que seu invocador o instrua do contrário. Se o item for roubado ou destruído antes dos anos se passarem, um espectador invocado desaparece. Do contrário, ele nunca abandonará seu posto.

Vislumbres de Loucura. Apesar de poder falar, um espectador se comunica principalmente por meio de telepatia. Ele é civilizado enquanto está de guarda, discutindo sobre suas ordens e seu invocador abertamente. Porém, mesmo uma breve conversa com um espectador é suficiente para revelar trejeitos em sua personalidade adquiridas com os anos de isolamento. Ele pode inventar inimigos imaginários, referir a si mesmo na terceira pessoa ou tentar adotar a voz do seu invocador.

Como qualquer observador, um espectador se enxerga como a epitome de sua espécie e tem um ódio intenso por outros espectadores. Se dois espectadores se encontrarem, na maioria das vezes eles lutarão até a morte.

Liberto da Servidão. Quando um espectador tiver cumprido seu serviço, ele é livre para fazer o que quiser. Muitos fazem residência no local que guardavam anteriormente, especialmente se o invocador tiver morrido. Com a perda de propósito do espectador, os trejeitos de loucura que ele demonstrava durante sua servidão se ampliam.

Espectador

Aberração Média, leal e neutro

Classe de Armadura 14 (armadura natural)
Pontos de Vida 39 (6d8 + 12)
Deslocamento 0 m, voo 9 m (planar)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (–1)	14 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)

Perícias Percepção +6
Imunidade a Condição caído
Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 16
Idiomas Dialeto Subterrâneo, Subcomum, telepatia 36 m
Nível de Desafio 3 (700 XP)

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +1 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 2 (1d6 – 1) de dano perfurante.

Raios Oculares. O espectador dispara dois dos seguintes raios oculares mágicos em um ou dois alvos que ele possa ver a até 27 metros dele. Ele pode usar cada raio apenas uma vez por turno.

1. Raio de Confusão. O alvo deve ser bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria CD 13 ou não poderá realizar reações até o final do próximo turno dele. No seu turno, o alvo não pode se mover e usa sua ação para realizar um ataque corpo-a-corpo ou à distância contra uma criatura determinada aleatoriamente, no alcance. Se o alvo não puder atacar, ele não fará nada no seu turno.

2. Raio Paralisante. O alvo deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição CD 13 ou ficará paralisada por 1 minuto. O alvo pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos turnos dele, terminando o efeito sobre si com um sucesso.

3. *Raio Apavorante*. O alvo deve ser bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria CD 13 ou ficará amedrontado p por 1 minuto. O alvo pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos turnos dele, com desvantagem se o espectador for visível para ele, terminando o efeito sobre si com um sucesso.

4. Raio de Ferimento. O alvo deve realizar um teste de resistência de Constituição CD 13, sofrendo 16 (3d10) de dano necrótico se fracassar ou metade desse dano num sucesso.

Criar Alimentos. O espectador cria magicamente comida e água suficiente para sustentar a si próprio por 24 horas.

Reações

Reflexão de Magia. Se o espectador realizar um teste de resistência bem sucedido contra uma magia, ou se um ataque mágico o errar, ele pode escolher outra criatura (incluindo o conjurador) que ele possa ver, a até 9 metros dele. A magia afeta a criatura escolhida ao invés do espectador. Se a magia forçar um teste de resistência, a criatura escolhida deve fazê-lo. Se a magia por um ataque, a jogada de ataque é jogada novamente contra a criatura escolhida.

Ogro

Gigante Grande, caótico e mau

Classe de Armadura 11 (gibão de peles)
Pontos de Vida 59 (7d10 + 21)
Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	8 (–1)	16 (+3)	5 (–3)	7 (–2)	7 (–2)

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 8
Idiomas Comum, Gigante
Nível de Desafio 2 (450 XP)

Ações

Clava Grande. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 13 (2d8 + 4) de dano de concussão.

Azagaia. *Ataque Corpo-a-Corpo ou à Distância com Arma*: +6 para atingir, alcance 1,5 m, distância 9/36 m, um alvo. *Acerto*: 11 (2d6 + 4) de dano perfurante.

Ogros

Os ogros são tão lentos de raciocínio quando fortes de corpo. Eles vivem invadindo, saqueando e matando por comida e prazer. Um espécime adulto padrão tem entre 2,70 e 3 metros de altura e pesa aproximadamente 500 quilos.

Temperamento Furioso. Os ogros são notórios por seus temperamentos voláteis, que se inflam com a menor percepção de ofensa. Insultos e xingamentos podem despertar a ira de um ogro num instante – assim como roubar deles, esbarrar, apontar ou cutucar, rindo, fazendo caretas, ou simplesmente olhando pra ele de forma errada. Quando sua fúria é incitada, um ogro ataca, em um acesso de raiva frustrada, até que não reste mais nenhum objeto ou criatura para esmagar.

Glutões Horrendos. Os ogros comem praticamente tudo, mas eles tem uma preferência especial pelo gosto dos anões, halflings e elfos. Sempre que podem, eles combinam jantar com prazer, perseguindo vítimas correndo nas redondezas antes de comê-las cruas. Se restarem vítimas suficientes após o ogro ter se empanturrado, ele pode fazer uma tanga da pele de suas presas e colares de seus ossos restantes. Essas miscelâneas macabras são o ápice da cultura dos ogros.

Coletores Gananciosos. Os olhos de um ogro brilham com avareza quando eles veem as posses de outrem. Os ogros carregam sacos rústicos em seus saques, os quais eles enchem com fabulosos "tesouros" pegos de suas vítimas. Podem estar inclusos uma coleção de elmos surrados, um pedaço de queijo mofado, um tufo duro de pelos de animais presos como uma capa, ou um porco esperneante salpicado de lama. Os outros também adoram o brilho do ouro e prata e eles irão lutar uns com os outros por pequenos punhados de moedas. Criaturas mais espertas podem ganhar a confiança de um ogro oferecendo ouro ou uma arma forjada para uma criatura do tamanho dele.

Estupidez Lendária. Poucos ogros podem contar até dez, mesmo olhando para seus próprios dedos. A maioria fala apenas uma forma rudimentar de Gigante e tem um conhecimento limitado de palavras em Comum. Os ogros acreditam no que lhes é contado e são fáceis de enganar ou confundir, mas eles quebras as coisas que não compreendem. Trapaceiros eloquentes que testem seus talentos nestes selvagens, normalmente acabam engolindo suas palavras eloquentes – e então são devorados em consequência.

Errantes Primitivos. Os ogros vestem-se com peles de animais e arrancam árvores para usar como ferramentas rudimentares e armas. Eles criam azagaias com pontas de pedra para caçar. Quando eles estabelecem um covil, eles o fazem nas margens de terras rurais ou civilizadas, tomando vantagem da pecuária mal protegida, das despensas indefesas e dos agricultores incautos.

Um ogro dorme em cavernas, tocas de animais ou debaixo de árvores até encontrar uma cabana ou fazenda isolada, onde ele irá matar seus moradores e se estabelecer ali. Sempre que estiver entediado ou faminto, um ogro se aventurará fora de seu covil, atacando qualquer coisa que cruze seu caminho. Só após ter acabado com os alimentos de uma área, um ogro irá embora de um local.

Gangues de Ogros. Os ogros, às vezes, se juntam em pequenos grupos nômades, mas lhes falta um senso real de tribalismo. Quando bandos de ogros se encontram, um irá tentar capturar os membros do outro grupo para aumentar seus números. Porém, grupos de ogros são propensos a negociar seus membros livremente, especialmente se o bando anfitrião esteja temporariamente equilibrado em comida e armas.

Quando for possível, os ogros se juntaram com outros monstros para oprimir ou caçar as criaturas mais fracas que eles. Eles se associam deliberadamente com goblinoides, orcs e trolls e praticamente veneram gigantes. Na complexa estrutura social dos gigantes (conhecida como ordenamento), os ogros se localizam abaixo dos menores gigantes em posição. Como resultado, um ogro fará praticamente tudo que um gigante pedir.

Meio-Ogro (Ogrillon)

Quando um ogro copula com um humano, hobgoblin, bugbear ou um orc, o resultado é sempre um meio-ogro. (Ogros não copulam com anões, halflings ou elfos. Eles os comem). Mães humanas raramente sobrevivem ao nascimento de uma prole meio-ogra.

A prole meio-ogra entre um ogro e um orc também é chamada de ogrillon. Um meio-ogro ou ogrillon adulto mede 2,40 metros de altura e pesa 225 quilos aproximadamente.

Meio-Ogro

Gigante Grande, qualquer tendência caótica

Classe de Armadura 12 (gibão de peles)
Pontos de Vida 30 (4d10 + 8)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	7 (–2)	9 (–1)	10 (+0)

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 9
Idiomas Comum, Gigante
Nível de Desafio 1 (200 XP)

Ações

Machado de Batalha. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 12 (2d8 + 3) de dano cortante, ou 14 (2d10 + 3) de dano cortante se usado com as duas mãos.

Azagaia. *Ataque Corpo-a-Corpo ou à Distância com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, distância 9/36 m, um alvo. *Acerto*: 10 (2d6 + 3) de dano perfurante.

Oni

Nas canções de ninar, os oni são bichos-papões assustadores que assombram os pesadelos das crianças e adultos, mesmo eles sendo muito reais e sempre famintos. Eles consideram os bebes humanos especialmente deliciosos. Um oni se parece com um ogro demoníaco com peles azuladas ou esverdeadas, cabelos negros e um par de pequenos chifres de marfim brotando de suas testas. Seus olhos são negros com pupilas surpreendentemente brancas e seus dentes e garras são negros como azeviche.

Terrores Noturnos. A luz do dia, um oni esconde sua forma verdadeira através de magia, ganhando a confiança daqueles que pretende trair quando a escuridão chegar. Essas criaturas podem mudar seu tamanho assim como seu formato, se parecendo com um humanoide enquanto passam por cidades, fingindo ser viajantes, lenhadores ou forasteiros. Em tal forma, um oni faz um balanço da seleção de humanoides no assentamento e bola uma maneira de raptar e devorar alguns deles.

Ogros Magos. Os oni são, às vezes, chamados de ogros magos devido a sua habilidade mágica inata. Apesar de terem apenas uma relação distante com ogros verdadeiros, eles partilham dos hábitos dos ogros de juntar forças com outras criaturas malignas. Um oni serve um mestre se fazê-lo se mostrar lucrativo ou se lhe for concedida uma luxuosa casa bem protegida. Os oni cobiçam magia e eles trabalham para magos malignos e bruxas em troca de itens mágicos úteis.

Oni

Gigante Grande, leal e mau

Classe de Armadura 16 (cota de malha)
Pontos de Vida 110 (13d10 + 39)
Deslocamento 9 m, voo 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	11 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	15 (+1)

Testes de Resistência Des +3, Con +6, Sab +4, Car +5
Perícias Arcanismo +5, Enganação +8, Percepção +4
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 14
Idiomas Comum, Gigante
Nível de Desafio 7 (2.900 XP)

Arma Mágica. O ataque de arma de um oni é mágico.

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração de um oni é Carisma (CD de resistência de magia 13, +5 para atingir com ataques de magia). Ele pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

À vontade: *escuridão, invisibilidade*
1/dia cada: *cone de frio, enfeitiçar pessoa, forma gasosa, sono*

Regeneração. O oni recupera 10 pontos de vida no início de cada um dos seus turnos se tiver, pelo menos, 1 ponto de vida.

Ações

Ataques Múltiplos. O oni realiza dois ataques, ambos com suas garras ou com sua glaive.

Garras (Forma de Oni Apenas). *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +7 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 8 (1d8 + 4) de dano cortante.

Glaive. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +7 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 15 (2d10 + 4) de dano cortante, ou 9 (1d10 + 4) de dano cortante em forma Pequena ou Média.

Alterar Forma. O oni, magicamente, se metamorfoseia em um humanoide Pequeno ou Médio, em um gigante Grande ou de volta para sua forma verdadeira. Além do seu tamanho, nenhuma outra de suas estatísticas muda em cada forma. O único equipamento que se transforma é sua glaive, que se reduz para que possa ser empunhada por uma forma humanoide. Se o oni morrer, ele reverte para sua forma verdadeira e sua glaive reverte para o tamanho normal.

Orcs

Os orcs são invasores e saqueadores selvagens com posturas curvadas, testas baixas e rostos suínos com caninos inferiores proeminentes, semelhantes a presas.

Gruumsh, o Caolho. Os orcs veneram Gruumsh, a mais poderosa das divindades orcs e seu criador. Os orcs acreditam que nos dias antigos, os deuses se juntaram para dividir o mundo entre seus seguidores. Quando Gruumsh reivindicou as montanhas, ele descobriu que elas já haviam sido tomadas pelos anões. Ele então mudou sua reivindicação para as florestas, mas essas já haviam sido determinadas para os elfos. Os outros deuses riram de Gruumsh, mas ele respondeu com um rugido furioso. Agarrando sua poderosa lança, ele devastou as montanhas, ateou fogo nas florestas e esculpiu sulcos nos campos. Ele proclamou que esse seria o papal dos orcs, tomar e destruir tudo que as outras raças lhes negaram. Desde esse dia, os orcs travam uma guerra interminável com os seres humanos, elfos, anões e outros povos.

Os orcs nutrem um odeio particular pelos elfos. O deus elfo Corellon Larethian deixou Gruush caolho com uma flecha certeira no olho do deus orc. Desde então, os orcs tem um prazer particular em chacinar elfos. Transformando seu ferimento em um uma dádiva sinistra, Gruumsh concede força divina a qualquer campeão que arranque um de seus olhos voluntariamente em seu nome.

Tribos como Pragas. Os orcs se juntam em tribos que exercem seu domínio e satisfazem sua sede de sangue ao saquear vilas, devorando e afugentando o rebanho quieto e matando quaisquer humanoides que se coloquem contra eles. Após devastarem um assentamento, os orcs pegam todas as riquezas e itens utilizáveis e levam para suas próprias terras. Eles ateiam fogo nos camponeses e acampamentos restantes, então voltando de onde vieram com seu desejo de sangue satisfeito.

Saqueadores Diversos. Seu desejo por matança requer que os orcs sempre residam a uma distância razoável de seus novos alvos. Por isso, eles raramente se estabelecem de forma permanente, em vez disso, eles convertem ruínas, complexos de cavernas e vilas de inimigos derrotados em campos fortificados e fortalezas. Os orcs constroem apenas para se defender, não fazendo quaisquer inovações ou aprimoramentos em seus covis além de amontoarem as partes decepadas dos corpos de suas vítimas em muros de paliçada pontudos ou em lanças sobressaindo-se de trincheiras e fossos áridos.

Quando um território existente fica sem comida, uma tribo orc divide-se em bandos errantes que exploram para escolher um território de caça. Quando cada grupo retorna, eles trazem troféus e notícias dos alvos prontos para serem atacados, o mais rico deles é escolhido. A tribo, em seguida, se reagrupa para esculpir um caminho sangrento até seu novo território.

Em raras ocasiões, um líder da tribo escolhe manter um covil defensável em particular por décadas. Os orcs de tais tribos devem se espalhar por toda a região para saciar seus apetites.

Liderança e Força. As tribos de orcs são, em sua maioria, patriarcais, exibindo títulos vívidos ou grotescos como Muitas Flechas, Olhos Gritantes e Estripador de Elfos. Ocasionalmente, um comandante de guerra poderoso une tribos orcs espalhadas em uma única horda devastadora, que passa por cima de outras tribos orcs e assentamentos humanoides com uma força esmagadora.

Força e poder são as maiores das virtudes orcs, e os orcs aceitam todos os tipos de criaturas poderosas em suas tribos. Rejeitando noções de pureza racial, eles recebem orgulhosamente ogros, trolls, meio-orcs e orogs em suas fileiras. Da mesma forma, os orcs respeitam e temem o tamanho e poder dos gigantes malignos e, frequentemente, servem-nos como guardas ou soldados.

Orcs Mestiços. Luthic, a deusa orc da fertilidade e esposa de Gruumsh, exige que os orcs procriem frequentemente e indiscriminadamente para que as hordas orcs cresçam geração após geração. A vontade de se reproduzir dos orcs é mais forte que em qualquer outra raça humanoide e eles prontamente se misturam com outras raças. Quando um orc procria com um humanoide não-orc de tamanho e estatura similar (como um humano ou um anão), a criança resultante é ou um orc ou um meio-orc. Quando um orc produz um filho com um ogro, a criança é um meio-ogro de força intimidante e traços brutais chamado de ogrillon.

Orc Comandante de Guerra

O comandante de guerra de uma tribo orc é seu membro mais forte e mais astuto. O reinado de um comandante de guerra dura apenas enquanto ele tiver o medo e respeito dos outros membros da tribo, cuja sede de sangue deve ser satisfeita regularmente para que o comandante não pareça fraco.

Herdeiros da Carnificina. Gruumsh concedeu bênçãos especiais para os comandantes de guerra que se provam em tempos de batalha diversas vezes, imbuindo-os com porções de selvageria. Um comandante de guerra tão abençoado descobre que suas armas cortam seus inimigos profundamente, permitindo que eles inflijam mais carnificina.

Rei Obould Muitas-Flechas

Rei Obould da tribo das Muitas-Flechas é uma lenda entre os comandantes de guerra dos Reinos Esquecidos e ele é o comandante orc mais famoso da história dos jogos de D&D.

Mais esperto e mais intuitivo que a maioria de sua espécie, Obould matou seu comandante para tomar o controle de sua tribo. Experiente nas artes da guerra e conhecido por seu temperamento violento, Obould provou ser um oponente feroz em tempos de batalha diversas vezes. Ao decorrer dos anos, ele subsumiu outras tribos de orcs para a sua, até comandar uma horda de milhares.

Obould alavancou sua força e influência para esculpir seu próprio reino na Espinha do Mundo, uma cadeia de montanhas com vista para inúmeros fortes anões, humanos e élficos.

Após anos de conflitos sangrentos com seus vizinhos mais civilizados, Obould fez o impensável e mediou um acordo de paz com seus inimigos. Esse acordo confundiu muitos orcs sob o comando de Obould. Ele foi ou uma jogada inteligente de Obould para ganhar tempo enquanto fortalecia seu exército para o ataque final decisivo através da Fronteira Selvagem, ou um sinal preocupante de que Obould havia abandonado os meios de Gruumsh e precisava ser destruído.

Orc Olho de Gruumsh

Quando um orc mata um elfo em nome de Gruumsh e oferece o corpo de seu inimigo como sacrifício para o deus da matança, um aspecto do deus pode aparecer. Esse aspecto exige um sacrifício adicional: um dos olhos do orc, simbolizando a perda sofrida por Gruumsh nas mãos do seu maior inimigo, Corellon Larethian.

Se o orc arrancar um de seus olhos, Gruumsh irá conceder ao orc habilidade de conjuração e benefícios especiais, junto com o direito de se intitular como um Olho d Gruumsh. Quando não estiver utilizando seus augúrios para aconselhar seus comandantes de guerra, esses devotos selvagens do deus da matança lançam-se na batalha, com suas armas manchadas de sangue.

Orog

Os orogs são orcs abençoados com um intelecto surpreendentemente aguçado que os orcs ordinários acreditam ser uma dádiva da deusa orc Luthic. Como Luthic, os orogs preferem viver no subterrâneo, apesar da escassez de comida frequentemente leva-los até a superfície para caçar. Os orcs respeitam a força e astúcia de um orog e um único orog pode comandar um bando de guerra orc.

Mais Fortes e Espertos. Um orog usa sua força para ameaçar outros orcs e sua inteligência para surpreender seus inimigos no campo de batalha. Muitos comandantes élficos, humanos ou anões superconfiantes avistaram um "simples" senhor da guerra orc executando uma manobra inteligente para flanquear e destruir uma força opositora, sem perceber que o orc era um orog.

Quando encontram-se em grandes números, os orogs formam seus próprios destacamentos dentro de hordas orcs muito maiores e eles sempre estão na linha de frente de qualquer ataque, confiando em sua força superior e visão tática para sobrepujar qualquer coisa que esteja em seu caminho.

Algumas tribos orcs buscam ativamente por orogs para implementar suas fileiras. A superioridade dos orogs faz deles líderes ideais e, portanto, rivais letais para os comandantes de guerra orcs, que devem ter cuidado com a traição orog.

Assassinos Imparciais. Buscando nada além de fazer seus inimigos em pedaços, os orogs são uma presença aterrorizante no campo de batalha. Eles não fazem quaisquer laços, nem mesmo com seus pais e irmãos, e não tem qualquer conceito de amor ou dedicação. Eles veneram o panteão de deuses orcs – Gruumsh e Luthic acima de todos – pois eles acreditam que os deuses tem a força acima da razão e a força física é tudo que eles respeitam.

Servos das Trevas. Desconfiados dos orcs, alguns orogs formam bandos de guerra de mercenários independentes que se vendem pelo maior preço. Enquanto forem recompensados, os mercenários orogs servirão de bom grado como guerreiros de elite e tropas de choque para magos malignos, gigantes depravados e outros vilões.

Orc

Humanoide Médio (orc), caótico e mau

Classe de Armadura 13 (gibão de peles)
Pontos de Vida 15 (2d8 + 6)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	7 (–2)	11 (+0)	10 (+0)

Perícias Intimidação +2
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10
Idiomas Comum, Orc
Nível de Desafio 1/2 (100 XP)

Agressivo. Com uma ação bônus, o orc pode se mover até metade do seu deslocamento até uma criatura hostil que ele possa ver.

Ações

Machado Grande. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 9 (1d12 + 3) de dano cortante.

Azagaia. *Ataque Corpo-a-Corpo ou à Distância com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, distância 9/36 m, um alvo. *Acerto*: 6 (1d6 + 3) de dano perfurante.

Comandante de Guerra Orc

Humanoide Médio (orc), caótico e mau

Classe de Armadura 16 (cota de malha)
Pontos de Vida 93 (11d8 + 44)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	12 (+1)	18 (+4)	11 (+0)	11 (+0)	16 (+3)

Testes de Resistência For +6, Con +6, Sab +2
Perícias Intimidação +5
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10
Idiomas Comum, Orc
Nível de Desafio 4 (1.100 XP)

Agressivo. Com uma ação bônus, o orc pode se mover até metade do seu deslocamento até uma criatura hostil que ele possa ver.

Fúria de Gruumsh. O orc causa 4 (1d8) de dano extra quando atinge com um ataque com arma (incluso nos ataques).

Ações

Ataques Múltiplos. O orc realiza dois ataques com seu machado grande ou lança.

Machado Grande. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 14 (1d12 + 4 mais 1d8) de dano cortante.

Lança. *Ataque Corpo-a-Corpo ou à Distância com Arma*: +6 para atingir, alcance 1,5 m, distância 6/18 m, um alvo. *Acerto*: 12 (1d6 + 4 mais 1d8) de dano perfurante, ou 13 (2d8 + 4) de dano perfurante se usada com as duas mãos para realizar ataques corpo-a-corpo.

Grito de Guerra (1/Dia). Cada criatura, à escolha do comandante de guerra, que estiver a até 9 metros dele, puder ouvi-lo e já não tenha sido afetada por um Grito de Guerra recebe vantagem nas jogadas e ataque até o início do próximo turno do comandante de guerra. O comandante de guerra pode, então, realizar um ataque com uma ação bônus.

Orc Olho de Gruumsh

Humanoide Médio (orc), caótico e mau

Classe de Armadura 16 (cota de anéis e escudo)
Pontos de Vida 45 (6d8 + 18)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	9 (–1)	13 (+1)	12 (+1)

Perícias Intimidação +3, Religião +1
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 11
Idiomas Comum, Orc
Nível de Desafio 2 (450 XP)

Agressivo. Com uma ação bônus, o orc pode se mover até metade do seu deslocamento até uma criatura hostil que ele possa ver.

Conjuração. O orc é um conjurador de 3° nível. Sua habilidade de conjuração é Sabedoria (CD de resistência de magia 11, +3 para atingir com ataques com magia). Ele possui as seguintes magias de clérigo preparadas:

Truques (à vontade): *orientação, resistência, taumaturgia*
1° nível (4 espaços): *bênção, comando*
2° nível (2 espaços): *arma espiritual* (lança), *augúrio*

Fúria de Gruumsh. O orc causa 4 (1d8) de dano extra quando atinge com um ataque com arma (incluso nos ataques).

Ações

Lança. *Ataque Corpo-a-Corpo ou à Distância com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, distância 6/18 m, um alvo. *Acerto*: 11 (1d6 + 3 mais 1d8) de dano perfurante, ou 12 (2d8 + 4) de dano perfurante se usada com as duas mãos para realizar ataques corpo-a-corpo.

Orog

Humanoide Médio (orc), caótico e mau

Classe de Armadura 18 (placas)
Pontos de Vida 42 (5d8 + 20)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	12 (+1)	18 (+4)	12 (+1)	11 (+0)	12 (+1)

Perícias Intimidação +5, Sobrevivência +2
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10
Idiomas Comum, Orc
Nível de Desafio 2 (450 XP)

Agressivo. Com uma ação bônus, o orog pode se mover até metade do seu deslocamento até uma criatura hostil que ele possa ver.

Ações

Ataques Múltiplos. O orog realiza dois ataques com machado grande.

Machado Grande. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 10 (1d12 + 4) de dano cortante.

Azagaia. *Ataque Corpo-a-Corpo ou à Distância com Arma*: +6 para atingir, alcance 1,5 m, distância 9/36 m, um alvo. *Acerto*: 7 (1d6 + 4) de dano perfurante.

Otyugh

Um otyugh é uma grotesca criatura bulbosa sustentada por três pernas robustas, com olhos e nariz situados ao longo de uma haste flexível que serpenteia do topo do seu corpo inchado. Dois tentáculos terminados em apêndices em forma de folhas espinhosos que o otyugh usa para levar a comida até sua boca aberta.

Um otyugh se enterra embaixo de montes de vísceras e carniça, deixando apenas sua haste sensorial exposta. Quando uma criatura comestível aparece, os tentáculos do otyugh emergem da imundície a agarram.

Os otyughs aproveitam ao máximo cada oportunidade para emboscar e devorar uma presa. Eles usam uma forma limitada de telepatia para incitar criaturas racionais em direção aos seus covis, às vezes fingindo ser outra coisa.

Moradores do Escuro. Os otyughs toleram luz plena apenas quando montantes consideráveis de carniça ou lixo estão dentro do alcance. No ambiente selvagem, eles vivem em pântanos estagnados, lagoas cheias de escumalha e vales de florestas úmidas. O cheiro de cemitérios, esgotos de cidades, estrumeiras de vilas e currais cheios de estrume, atraem-nos para áreas civilizadas.

Já que os otyughs não tem interesse em qualquer coisa além de comida, seus ninho, às vezes, acumulam uma variedade de tesouros vindos de suas vítimas e misturados entre o lixo.

Guardiões Simbióticos. Seres racionais do subterrâneo podem coexistir com os otyughs, empregando-os como trituradores de lixo. Com tais sustentos abundantes, os otyughs engordam em seus lamaçais, impassíveis por qualquer outro impulso ou desejo. Essa gula sedentária faz deles guardiões confiáveis. Enquanto estiver alimentado, um otyugh abstém-se de atacar outras criaturas. Porém, pretensos mestres de otyughs podem facilmente subestimar a quantidade de resíduos, carniça e carne necessários para impedir um otyugh de vagar a procura de comida. Mais de um otyugh “domesticado” já devoraram seus zeladores após devorar todos os dejetos em seu lamaçal.

Otyugh

Aberração Grande, neutro

Classe de Armadura 14 (armadura natural)
Pontos de Vida 114 (12d10 + 48)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	11 (+0)	19 (+4)	6 (–2)	13 (+1)	6 (–2)

Testes de Resistência Con +7
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 11
Idiomas Otyugh
Nível de Desafio 5 (1.800 XP)

Telepatia Limitada. O otyugh pode magicamente transmitir mensagens e imagens simples para qualquer criatura a até 36 metros dele, que possa compreender um idioma. Essa forma de telepatia não permite que a criatura receptora responda telepaticamente.

Ações

Ataques Múltiplos. O otyugh realiza três ataques: um com sua mordida e dois com seus tentáculos.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 12 (2d8 + 3) de dano perfurante. Se o alvo for uma criatura, ela deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição CD 15 contra doença ou ficará envenenada até a doença ser curada. A cada 24 horas passadas, o alvo deve repetir o teste de resistência, reduzindo seu máximo de pontos de vida em 5 (1d10) em uma falha. A doença é curada com um sucesso. O alvo morre se a doença reduzir seu máximo de pontos de vida a 0. Essa redução no máximo de pontos de vida do alvo dura até a doença ser curada.

Tentáculo. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +6 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 7 (1d8 + 3) de dano de concussão mais 4 (1d8) de dano perfurante. Se o alvo for Médio ou menor, ele é agarrado (CD 13 para escapar) e impedido até o agarrão terminar. O otyugh possui dois tentáculos, cada um pode agarrar um alvo.

Pancada com Tentáculo. *O otyugh* golpeia as criaturas agarradas por ele umas nas outras ou em superfícies sólidas. Cada criatura deve ser bem sucedida num teste de resistência de Força CD 15 ou sofrerá 10 (2d6 + 3) de dano de concussão e ficará atordoada até o final do próximo turno do otyugh. Com um sucesso na resistência, o alvo sofre metade do dano de concussão e não fica atordoado.

Pantera Deslocadora

Esse predador monstruoso recebe seu nome por sua habilidade de deslocar a luz fazendo com que ele pareça estar a alguns metros da sua localização atual. Uma pantera deslocadora lembra um grande felino lustroso coberto por uma pelagem azul escura. Porém, sua origem sobrenatural são claras em suas seis patas e dois tentáculos que brotam de seus ombros, ambos terminados em patas cheias de saliências pontiagudas. Os olhos de uma pantera deslocadora brilham com uma malevolência medonha que persiste mesmo na morte.

Origens Sombrias. As panteras deslocadoras percorrem as terras crepusculares de Faéria por eras, até serem capturadas e treinadas pela Corte Sombria. Os guerreiros da corte fizeram reproduções seletivas das bestas para reforçar sua ferocidade e natureza predatória, usando-as para caçar unicórnios, pégasos e outras presas fantásticas. Porém, isso não demorou muito para que as panteras deslocadoras usassem sua inteligência malévola para escapar de seus mestres.

Correndo e reproduzindo-se livremente em Faéria, as panteras deslocadoras logo chamaram a atenção da Corte Luminosa. Com companheiros cães teleportadores do seu lado, as fadas caçadoras afugentaram esses predadores para as fronteiras de Faéria, de onde muitas atravessaram para o Plano Material. Desde esse dia, as panteras deslocadoras e os cães teleportadores se atacam quando se avistam.

Amor pela Matança. As panteras deslocadoras não matam apenas para comer, mas também por esporte. Elas atacam presas mesmo quando não estão famintas, frequentemente brincando com suas vítimas para se entreterem até estarem prontas para comer. Após matar sua presa usando seus tentáculos, uma pantera deslocadora arrasta o corpo para um local tranquilo onde ela possa comer sem distrações.

As panteras deslocadoras caçam sozinhas ou em pequenos bandos que demonstram perícia em preparar emboscadas. Uma única pantera irá atacar e recuar, atraindo as presas para uma área densamente arborizada, onde seus companheiros de matilha aguardam. Matilhas de panteras deslocadoras caçam próximo a estradas comerciais recordando da frequência e horário de caravanas regulares, preparando emboscadas para apanhar essas caravanas.

Pantera Deslocadora

Monstruosidade Grande, leal e mau

Classe de Armadura 13 (armadura natural)
Pontos de Vida 85 (10d10 + 30)
Deslocamento 12 m

FOR	DES	COM	INT	SAB	CAR
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	6 (–2)	12 (+1)	8 (–1)

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 11
Idiomas –
Nível de Desafio 3 (700 XP)

Evasão. Se a pantera for alvo de um efeito que permita que ela realiza um teste de resistência para sofrer apenas metade do dano, ela não recebe nenhum dano se for bem sucedida no teste de resistência e apenas metade do dano se fracassar.

Deslocamento. A pantera projeta uma ilusão mágica que faz com que ela parece estar próxima da sua localização atual, fazendo as jogadas de ataque contra ela terem desvantagem. Se ela for atingida por um ataque, esse traço é interrompido até o final do próximo turno dela. Esse traço também é interrompido enquanto a pantera estiver incapacitada ou com deslocamento 0.

Ações

Ataques Múltiplos. A pantera realiza dois ataques com seus tentáculos.

Tentáculo. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +6 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 7 (1d6 + 4) de dano de concussão mais 3 (1d6) de dano perfurante.

Guardas e Animais de Estimação Apreciados. Criaturas malignas inteligentes apreciam as panteras deslocadoras como animais de estimação, mas uma pantera deslocadora faz uma aliança dessas apenas caso lhe pareça vantajoso. Uma pantera deslocadora pode guardar uma câmara ou agir como um guarda-costas para um indivíduo proeminente.

Pégaso

Os cavalos brancos alados conhecidos como pégasos voando pelos céus, são uma visão de graça e majestade. Quando eles tocam em solo firme, eles permanecem apenas por um momento, bebendo de nascentes de montanhas e lagos cristalinos. Qualquer som ou sinal de outra criatura assusta-os, fazendo-os voar mais uma vez para as nuvens.

Montarias Nobres. Os pégasos são altamente valorizados como corcéis rápidos e confiáveis, sendo mais rápidos e menos temperamentais que os grifos, hipogrifo e wyverns. Porém, essas criaturas selvagens e tímidas são tão inteligentes quando um humanoide e não podem ser controladas e domadas tradicionalmente. Um pégaso deve ser persuadido a servir uma criatura de tendência boa como sua montaria, mas quando o faz, ele forja um elo para toda a vida com seu novo companheiro.

Nascido dos Planos. Os pégasos traçam suas origens das Clareiras Olímpicas de Arbórea, onde eles voavam pelos céus do plano e serviam como fieis montarias aos Seldarine, o panteão de deuses élficos. Esses deuses são conhecidos por enviar os pégasos para o Plano Material para ajudar os necessitados.

Ninhos de Pégasos. Os pégasos tem um parceiro por toda a vida, construindo seus ninhos em locais difíceis de alcançar, e dando à luz a filhotes.

Pégaso

Celestial Grande, caótico e bom

Classe de Armadura 12
Pontos de Vida 59 (7d10 + 21)
Deslocamento 18 m, voo 27 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	13 (+1)

Testes de Resistência Des +4, Sab +4, Car +3
Perícias Percepção +6
Sentidos Percepção passiva 16
Idiomas compreende Celestial, Comum, Élfico e Silvestre, mas não pode falar
Nível de Desafio 2 (450 XP)

Ações

Cascos. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 11 (2d6 + 4) de dano de concussão.

Perfurador

Prendendo-se aos tetos de grandes cavernas e passagens subterrâneas, os perfuradores mesclam-se perfeitamente com as rochas naturais, caindo silenciosamente para empalar adversários desavisados no solo abaixo.

Um perfurador é a forma larval do estrangulador, e ambas as criaturas frequentemente atacam em conjunto. Uma carapaça de aparência rochosa envolve o corpo do perfurador, dando-lhe a aparência e textura de uma estalactite. Essa carapaça protege um corpo mole como de uma lesma de sua parte superior que permite que o perfurador se movimente pelas paredes e tetos das cavernas para se posicionar acima de suas presas. Com seu olho e boca fechados, o perfurador é difícil de diferenciar de formações rochosas ordinárias.

Caçadores Pacientes. Os perfuradores podem ver, mas eles também podem responder ao barulho e calor, esperando por criaturas vivas passarem abaixo dele, então caindo para atacar. Um perfurador que perca sua chance de matar deve lentamente fazer seu caminho de volta ao teto. Um perfurador caindo excreta uma gosma fétida quando ataca, fazendo a maioria dos predadores pensarem duas vezes antes de comê-lo.

Os perfuradores se juntam em colônias para maximizar a eficácia de seus ataques, caindo simultaneamente para aumentar as chances de atingir a presa. Após um perfurador matar uma criatura com sucesso, os outros lentamente rastejam até o corpo para se juntar ao banquete.

Perfurador

Monstruosidade Média, imparcial

Classe de Armadura 15 (armadura natural)
Pontos de Vida 22 (3d8 + 9)
Deslocamento 1,5 m, escalada 1,5 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	13 (+1)	16 (+3)	1 (–5)	7 (–2)	3 (–4)

Perícias Furtividade +5
Sentidos percepção às cegas 9 m, visão no escuro 18 m, Percepção passiva 8
Idiomas –
Nível de Desafio 1/2 (100 XP)

Aparência Falsa. Enquanto o perfurador permanecer imóvel no teto, ele é indistinguível de uma estalactite normal.

Escalada Aracnídea. O perfurador pode escalar superfícies difíceis, incluindo andar de cabeça para baixo em tetos, sem precisar realizar um teste de habilidade.

Ações

Queda. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +3 para atingir, uma criatura diretamente abaixo do perfurador. *Acerto*: 3 (1d6) de dano perfurante para cada 3 metros de queda, até 21 (6d6). *Errar*: O perfurador sofre metade do dano normal de queda para a distância caída.

Peryton

Apesar dessa monstruosidade carnívora se alimentar de qualquer criatura, ela prefere humanoides, especialmente elfos, meio-elfos e humanos. Quando mata um humanoide, um peryton arranca o coração de sua presa e leva-o de volta ao seu ninho para devora-lo.

Um peryton é uma criatura bizarra que mescla o corpo e asas de uma ave de rapina com a cabeça de um cervo. Sua característica mais estranha é sua sombra, que aparenta ser humanoide ao invés de refletir a forma física da criatura. Sábios dizem que os primeiros perytons foram humanos transformados por uma maldição hedionda ou um experimento mágico, mas os bardos contam uma história diferente de um homem cuja infidelidade fez com que a esposa desprezada arrancasse o coração da sua rival mais jovem e bela e consumisse-o em um ritual intencionado a ganhar o coração do seu marido para sempre. O ritual teve sucesso até a vilania da mulher ser descoberta. Ela foi enforcada por seu crime, mas a magia persistente do ritual hediondo dela fez com que os pássaros carniceiros que se alimentavam de seu cadáver se transformassem nos primeiros perytons.

Fome Sobrenatural. O ciclo reprodutivo de um peryton depende do coração de um humanoide morto recentemente. O órgão deve ser consumido por uma peryton fêmea antes de ela poder se reproduzir. Quando um peryton consome um coração, sua sombra muda por um curto tempo para refletir sua verdadeira forma monstruosa.

Quando ataca um humanoide, um peryton é focado e implacável, lutando até ele ou sua presa estar morto. Se um peryton for afastado de alguma forma, ele perseguirá sua presa perdida de longe, atacando novamente quando a oportunidade surgir.

Flagelo da Montanhas. Os perytons se empoleiram no topo de cordilheiras de montanhas e fazem seus covis em cavernas altas. Eles caçam as criaturas vivas ou vagam nos vales abaixo e os viajantes em estradas solitárias na montanha aprendem a manter seus olhos atentos aos céus. Já que armas normais são menos eficientes contra os perytons, o povo das montanhas sabem como evitar confrontos com esses monstros a todo custo.

Assentamentos permanentes são atraentes aos perytons como fonte de alimento renovável. Por isso, conselheiros de vila e nobres locais frequentemente contratam aventureiros para eliminar os ninhos de peryton.

Peryton

Monstruosidade Média, caótico e mau

Classe de Armadura 13 (armadura natural)
Pontos de Vida 33 (6d8 + 6)
Deslocamento 6 m, voo 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	12 (+1)	13 (+1)	9 (–1)	12 (+1)	10 (+0)

Perícias Percepção +5
Resistência a Dano concussão, cortante e perfurante de armas não-mágicas
Sentidos Percepção passiva 15
Idiomas compreende Comum e Élfico, mas não pode falar
Nível de Desafio 2 (450 XP)

Ataque de Mergulho. Se o peryton estiver voando e mergulhar, pelo menos 9 metros, em linha reta em direção de um alvo e então atingi-lo com um ataque corpo-a-corpo com arma, o ataque causa 9 (2d8) de dano extra ao alvo.

Sobrevoo. O peryton não provoca ataques de oportunidade quando voa para fora do alcance de um inimigo.

Visão e Faro Aguçado. O peryton tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados à visão e ao olfato.

Ações

Ataques Múltiplos. O peryton realiza um ataque de chifre e um ataque de garras.

Chifre. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 7 (1d8 + 3) de dano perfurante.

Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 8 (2d4 + 3) de dano perfurante.

Pesadelo

Corruptor Grande, neutro e mau

Classe de Armadura 13 (armadura natural)
Pontos de Vida 68 (8d10 + 24)
Deslocamento 18 m, voo 27 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)	15 (+2)

Imunidade a Dano fogo
Sentidos Percepção passiva 11
Idiomas compreende Abissal, Comum e Infernal, mas não pode falar
Nível de Desafio 3 (700 XP)

Conceder Resistência a Fogo. O pesadelo pode garantir resistência a dano de fogo a qualquer criatura cavalgando-o.

Iluminação. O pesadelo emite luz plena num raio de 3 metros e penumbra por mais 3 metros adicionais.

Ações

Cascos. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 13 (2d8 + 4) de dano de concussão mais 7 (2d6) de dano de fogo.

Viagem Etérea. O pesadelo e até três criaturas voluntárias a 1,5 metro dele, magicamente entram no Plano Etéreo a partir do Plano Material, ou vice-versa.

Pesadelo

Um pesadelo aparece em uma nuvem turva de fumaça, sua crina, rabo e cascos estão em chamas. A forma negra extranatural da criatura se move com uma velocidade sobrenatural, sumindo em uma nuvem de enxofre tão rapidamente quanto aparece.

Montaria Pavorosa. Também chamado de "cavalo demônio" ou "cavalo infernal", o pesadelo serve como montaria para criaturas excepcionalmente malignas, carregando demônios, diabos, cavaleiros da morte, liches, bruxas da noite e outros monstros vis. Ele se parece com um cavalo abissal e os olhos vermelhos ferozes de um pesadelo denunciam sua inteligência malévola.

Um pesadelo pode ser invocador dos Planos Inferiores, mas a não ser que um sacrifício digno seja oferecido a ele como alimento em sua chegada, o pesadelo não demonstrará qualquer lealdade especial a criatura que ele serve.

Criando um Pesadelo. Os pesadelos não aparecem naturalmente no multiverso. Eles devem ser criados a partir de pégasos. O ritual que cria um pesadelo requer a torturante remoção das asas de um pégaso, impelindo a nobre criatura ao mal conforme ela é transformada por magia negra.

Pixie

Medindo apenas 30 centímetros de altura, os pixies lembram elfos diminutos com finas asas como as de libélulas ou borboletas, brilhantes como o amanhecer claro e tão luminosas quanto o nascer da lua cheia. Curiosos como gatos e tímidos como cervos, os pixies vão onde querem. Eles gostam de espiar as outras criaturas e dificilmente conseguem conter sua agitação em volta deles. O desejo de se apresentar e iniciar uma amizade é quase esmagador; apenas o medo de ser capturado ou atacado mantem o pixie alerta. Aqueles que vagam por uma clareira de um pixie podem nunca ver a criatura, ainda assim ouvem os ocasionais risos, arfadas ou suspiros.

Os pixies se ornam como príncipes e princesas das fadas, vestindo roupas leves e parelhas de seda que brilham como o luar em uma lagoa. Alguns vestem-se com bolotas, folhas, cascas e peles de pequenos animais da floresta. Eles tem grande orgulho de sua regalia e brilham de alegria quando complementam seus conjuntos.

Povo Feérico Mágico. Com seu poder inato de invisibilidade, os pixies raramente aparecem, a não ser que desejem ser vistos. Em Faéria e no Plano Material, os pixies gravam padrões de geada nas lagoas durante o inverno e despertam os brotos na primavera. Eles fazem as flores brilharem com o orvalho no verão e colorem as folhas com tons quentes no outono.

Pó de Fada. Quando os pixies voam visíveis, uma cascata de pó cintilante segue seu rastro como a cauda brilhante de uma estrela cadente. Uma mera pitada de pó de fada dizem ser capaz de conceder o poder de voar, confundir uma criatura irremediavelmente ou fazer inimigos caírem em um sono mágico. Apenas os pixies podem usar seu pó com o potencial máximo, mas essas fadas são constantemente caçadas por magos e monstros que buscam estudar ou dominar seus poderes.

Brincalhões Miúdos. Embora a chegada de visitantes desperte sua curiosidade, os pixies são muito tímidos para se revelarem de primeira. Eles estudam seus visitantes de longe avaliando seu temperamento e fazendo truques inofensivos com eles para medir suas reações. Por exemplo, os pixies poderiam amarrar as botas de um anão juntas, criar ilusões de criaturas estranhas e tesouros ou usar globos de luz para desencaminhar intrusos. Se os visitantes responderem com hostilidade, os pixies irão se afastar. Se os visitantes forem de boa índole, os pixies serão mais corajosos e mais amigáveis. A fada pode até surgir e oferecer-se para guiar seus “convidados” por uma rota segura ou convida-los para um diminuto, porém satisfatório, banquete preparado em sua homenagem.

Avessos à Violência. Diferentes dos seus primos feéricos, os sprites, os pixies abominam armas e preferirão fugir a entrar em confronto físico com qualquer inimigo.

Pixie

Fada Miúda, neutro e bom

Classe de Armadura 15
Pontos de Vida 1 (1d4 – 1)
Deslocamento 3 m, voo 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
2 (–4)	20 (+5)	8 (–1)	10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)

Perícias Furtividade +7, Percepção +4
Sentidos Percepção passiva 14
Idiomas Silvestre
Nível de Desafio 1/4 (50 XP)

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração de um pixie é Carisma (CD de resistência de magia 12, +4 para atingir com ataques de magia). Ele pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, necessitando apenas do seu pó de fada como componente:

À vontade: *druidismo*
1/dia cada: *confusão, constrição, detectar bem e mal, detectar pensamentos, dissipar magia, força fantasmagórica, globos de luz, metamorfose, sono, voo*

Resistência à Magia. O pixie possui vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Invisibilidade Superior. O pixie torna-se magicamente invisível até sua concentração acabar (como se estivesse se concentrando em uma magia). Qualquer equipamento que o pixie esteja vestindo ou carregando fica invisível com ele.

Povo do Mar

Humanoides aquáticos com a parte superior do corpo de um humano e a parte inferior de um peixe, adornam sua pele e escamas com conchas decorativas.

As tribos e reinos de povos do mar espalham-se pelo mundo e sua gente é tão variada em cores, cultura e perspectiva quando as raças humanas da superfície. Povos da terra e povos do mar raramente se encontram, exceto por acaso, marinheiros apaixonados contem histórias de romances com essas criaturas ao longo dos arquipélagos de ilhas distantes.

O povo do mar não tem os materiais e meios práticos para forjar armas abaixo das ondas, de escrever livros ou manter conhecimento ou de moldar pedra para erguer construções e cidades. Como resultado, a maioria vive em pequenas tribos de caça e coleta, cada uma com seus valores e credos únicos. Apenas ocasionalmente o povo do mar se une sob o comando de um único líder. Eles o fazem para enfrentar uma ameaça em comum ou para completar uma conquista. Tais unificações podem ser o começo de reinos submarinos com dinastias que duram por centenas de anos.

Colônias de Povos do Mar. Os povos do mar constroem suas colônias em vastas cavernas submarinas, labirintos de corais e ruínas de cidades submersas ou estruturas que eles esculpem a partir do leito rochoso. Eles vivem em águas profundas o suficiente para que a passagem do tempo possa ser marcada pelo brilho e desvanecimento da luz solar através da água. Nos arrecifes e valas próximas de suas colônias, o povo do mar colhe corais, semeia o fundo do mar e pastoreia cardumes de peixes como agricultores terrestres cuidam de rebanhos de ovelhas. Apenas raramente o povo do mar se aventura nas profundezas escuras do oceano. Em tais profundezas e nas cavernas submarinas, o povo do mar conta com a luz da flora e fauna bioluminescente, como de águas-vivas, cujos lentos movimentos pulsantes dão às colônias de povos do mar uma estética de outro mundo.

O povo do mar defende suas comunidades com lanças feitas de quaisquer materiais que eles possam recuperar de naufrágios, praias e criaturas submarinas mortas.

Povo do Mar

Humanoide Médio (povo do mar), neutro

Classe de Armadura 11
Pontos de Vida 11 (2d8 + 2)
Deslocamento 3 m, natação 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)

Perícias Percepção +2
Sentidos Percepção passiva 12
Idiomas Aquan, Comum
Nível de Desafio 1/8 (25 XP)

Anfíbio. O povo do mar pode respirar ar e água.

Ações

Lança. *Ataque Corpo-a-Corpo ou à Distância com Arma*: +2 para atingir, alcance 1,5 m, distância 6/18 m, um alvo. *Acerto*: 3 (1d6) de dano perfurante, ou 4 (1d8) de dano perfurante se usada com as duas mãos para realizar ataques corpo-a-corpo.

Povo Lagarto

Os homens-lagarto são humanoides reptilianos primitivos que espreitam nos pântanos e selvas do mundo. Suas aldeias de cabanas crescem em grutas proibidas, ruínas quase submersas e cavernas aquosas.

Xenófobos Territorialistas. O povo lagarto lida e negocia com outras raças raramente. Ferozmente territorialistas, eles usam batedores camuflados para guardar o perímetro de seus domínios. Quando visitantes indesejados são detectados, uma tribo envia um bando de caça para agredir ou expulsar os invasores, ou conduzi-los a cair em tocas de crocodilos ou outras criaturas perigosas.

O povo lagarto não tem noção de moralidade tradicional e eles consideram o conceito de bem e mal profundamente alienígena. Como criaturas verdadeiramente neutras, eles matam quando é conveniente e fazem o que for preciso para sobreviver.

Os homens-lagarto raramente se aventura além dos seus territórios de caça. Qualquer criatura que entre em seus territórios, está suscetível de ser caçada, morta e devorada. Eles não fazem distinção entre humanoides, bestas e monstros. Similarmente, o povo lagarto não gosta de ir muito além de suas fronteiras, onde eles podem facilmente se tornar a caça ao invés do caçador.

Podem surgir ocasiões em que o povo lagarto irá formar alianças com seus vizinhos. Esse povo lagarto, geralmente, aprende em primeira mão que os seres humanos, anões, halflings e elfos, às vezes, podem ser úteis e confiáveis. Uma vez que o povo lagarto tenha forjado laços com estrangeiros, eles são aliados perseverantes e ferozes.

Grandes Banquetes e Sacrifícios. Os homens-lagarto são onívoros, mas eles tem um gosto pela carne humanoide. Os prisioneiros frequentemente são trazidos de volta para seus acampamentos para se tornarem o prato principal de grandes festas e ritos que envolvem dança, narração de histórias e rituais de combate. As vítimas são ou cozidas e comidas pela tribo, ou sacrificadas para Semuanya, o deus de povo lagarto.

Artesões Sagazes. Apesar de não serem artesões especializados, os homens-lagarto constrói ferramentas e joias ornamentais a partir de ossos de suas matanças e eles usam o couro e carapaças de monstros mortos para criar escudos.

Líderes do Povo Lagarto. O povo lagarto respeita e teme a magia com uma respeito religioso. Os xamãs do povo lagarto lideram suas tribos, supervisionando ritos e cerimônias realizadas para honrar Semuanya. De tempos em tempos, no entanto, uma tribo de homens-lagarto produz uma poderosa figura tocada não por Semuanya, mas por Sess'inek – um lorde demônio reptiliano que busca corromper e controlar o povo lagarto.

Os homens-lagarto que nasce a imagem de Sess'inek são maiores e mais astutos que os outros homens-lagarto e são completamente malignos. Esses reis e rainhas lagartos dominam as tribos de homens-lagarto, usurpando a autoridade do xamã e inspirando agressões atípicas entre seus súditos.

Veneradores de Dragões. O povo lagarto fala Dracônico, que eles creem ter aprendido com os dragões em tempos antigos. Uma tribo que adentre no território de um dragão irá oferecer tributo a ele para ganhar seus favores. Um dragão maligno pode explorar o povo lagarto para seus próprios objetivos vis, transformando-os em invasores e saqueadores.

Povo Lagarto

Humanoide Médio (povo lagarto), neutro

Classe de Armadura 15 (armadura natural, escudo)
Pontos de Vida 22 (4d8 + 4)
Deslocamento 9 m, natação 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	7 (–2)	12 (+1)	7 (–2)

Perícias Furtividade +4, Percepção +3, Sobrevivência +5
Sentidos Percepção passiva 13
Idiomas Dracônico
Nível de Desafio 1/2 (100 XP)

Prender a Respiração. O povo lagarto pode prender a respiração por 15 minutos.

Ações

Ataques Múltiplos. O povo lagarto realiza dois ataques, cada um com uma arma diferente.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 5 (1d6 + 2) de dano perfurante.

Clava Pesada. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 5 (1d6 + 2) de dano de concussão.

Azagaia. *Ataque Corpo-a-Corpo ou à Distância com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, distância 9/36 m, um alvo. *Acerto*: 5 (1d6 + 2) de dano perfurante.

Escudo com Cravos. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 5 (1d6 + 2) de dano perfurante.

Xamã do Povo Lagarto

Humanoide Médio (povo lagarto), neutro

Classe de Armadura 13 (armadura natural)
Pontos de Vida 27 (5d8 + 5)
Deslocamento 9 m, natação 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	10 (+0)	15 (+2)	8 (–1)

Perícias Furtividade +4, Percepção +4, Sobrevivência +6
Sentidos Percepção passiva 14
Idiomas Dracônico
Nível de Desafio 2 (450 XP)

Prender a Respiração. O povo lagarto pode prender a respiração por 15 minutos.

Conjuração (Forma de Povo Lagarto Apenas). O povo lagarto é um conjurador de 5° nível. Sua habilidade de conjuração é Sabedoria (CD de resistência de magia 12, +4 para atingir com ataques de magia):

Truques (à vontade): *druidismo, criar chamas, chicote de espinhos*
1° nível (4 espaços): *constrição, nevoa obscurecente*
2° nível (3 espaços): *esquentar metal, crescer espinhos*
3° nível (2 espaços): *conjurar animais* (répteis apenas), *ampliar plantas*

Ações

Ataques Múltiplos (Forma de Povo Lagarto Apenas). O povo lagarto realiza dois ataques: um com sua mordida e um com suas garras.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 5 (1d6 + 2) de dano perfurante, ou 7 (1d10 + 2) de dano perfurante na forma de crocodilo. Se o povo lagarto estiver na forma de crocodilo e o alvo for uma criatura Grande ou menor, o alvo fica agarrado (CD 12 para escapar). Até esse agarrão acabar, o alvo está impedido e o povo lagarto não pode morder outro alvo. Se o povo lagarto voltar para sua forma verdadeira, o agarrão acaba.

Garras (Forma de Povo Lagarto Apenas). *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 4 (1d4 + 2) de dano cortante.

Mudar Forma (Recarrega após um Descanso Curto ou Longo). O povo lagarto se metamorfoseia magicamente em um crocodilo, permanecendo nessa forma por até 1 hora. Ele pode voltar para sua forma verdadeira com uma ação bônus. Suas estatísticas, além do tamanho, são as mesmas em cada forma. Qualquer equipamento que ele esteja vestindo ou carregando não é transformado. Ele volta a sua forma verdadeira se morrer.

Rei/Rainha do Povo Lagarto

Humanoide Médio (povo lagarto), caótico e mau

Classe de Armadura 15 (armadura natural)
Pontos de Vida 78 (12d8 + 24)
Deslocamento 9 m, natação 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	11 (+0)	15 (+2)

Testes de Resistência Con +4, Sab +2
Perícias Furtividade +5, Percepção +4, Sobrevivência +4
Imunidade a Condição amedrontado
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 14
Idiomas Dracônico
Nível de Desafio 4 (1.100 XP)

Prender a Respiração. O povo lagarto pode prender a respiração por 15 minutos.

Ações

Ataques Múltiplos. O povo lagarto realiza dois ataques: um com sua mordida e um com suas garras ou tridente, ou dois ataques corpo-a-corpo com seu tridente.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 6 (1d6 + 3) de dano perfurante.

Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 5 (1d4 + 3) de dano cortante.

Tridente. *Ataque Corpo-a-Corpo ou à Distância com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, distância 6/18 m, um alvo. *Acerto*: 6 (1d6 + 3) de dano perfurante ou 7 (1d8 + 3) de dano perfurante se usado com as duas mãos para realizar um ataque corpo-a-corpo.

Pseudodragão

O elusivo pseudodragão vive em locais calmos do mundo, fazendo seus lares em árvores ocas e pequenas grutas. Com suas escamas vermelho-amarronzadas, chifres e mandíbulas cheias de dentes afiados, um pseudodragão lembra um dragão vermelho miúdo, mas com disposição para brincadeiras.

Quietos e Defensivos. Os pseudodragões tem pouco interesse em outras criaturas e eles evitam-nas sempre que possível. Se for atacado, um pseudodragão lutará usando seu ferrão venenoso na ponta de sua cauda, uma ferroada dele pode colocar uma criatura em um estado catatônico que pode durar horas.

Familiares Dracônicos. Magos frequentemente buscam pseudodragões, cuja boa disposição, habilidade telepática e resistência à magia os torna familiares superiores. Os pseudodragões são seletivos quando ele chega a escolher companheiros, mas eles podem às vezes ser conquistados com comida ou tesouro. Quando um pseudodragão encontra um companheiro aceitável, ele se vincula a essa pessoa enquanto for tratado de forma justa. Um pseudodragão não tolera maus-tratos e abandonará um companheiro manipulador ou abusivo sem aviso.

Linguagem da Emoção. Os pseudodragões não podem falar, mas eles se comunicam usando uma forma limitada de telepatia que os permite partilhar ideias básicas como fome, curiosidade e afeição. Quando se vincula a um companheiro, um pseudodragão pode comunicar o que ele vê e ouve mesmo através de longas distâncias.

Um pseudodragão frequentemente vocaliza sons de animais. Um ronrono áspero indica prazer, enquanto que um silvo significa surpresa desagradável. Um chilrear de pássaro representa desejo e um grunhido sempre significa raiva ou descontentamento.

Variação: Familiar Pseudodragão

Alguns pseudodragões estão dispostos a servir conjuradores como seus familiares. Tais pseudodragões tem o seguinte traço.

Familiar. O pseudodragão pode servir outra criatura como um familiar, formando um elo telepático mágico com esse companheiro disposto. Enquanto ambos estiverem ligados, o companheiro pode sentir o que o pseudodragão sente contanto que ambos estejam a até 1,5 quilômetro um do outro. Enquanto o pseudodragão estiver a 3 metros de seu companheiro, o companheiro partilha do traço Resistência à Magia do pseudodragão. A qualquer momento e por qualquer razão, o pseudodragão pode terminar seu serviço como familiar, terminando o elo telepático.

Pseudodragão

Dragão Miúdo, neutro e bom

Classe de Armadura 13 (armadura natural)
Pontos de Vida 7 (2d4 + 2)
Deslocamento 4,5 m, voo 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (–2)	15 (+2)	13 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)

Perícias Furtividade +4, Percepção +3
Sentidos percepção às cegas 3 m, visão no escuro 18 m, Percepção passiva 13
Idiomas compreende Comum e Dracônico, mas não pode falar
Nível de Desafio 1/4 (50 XP)

Resistência à Magia. O pseudodragão tem vantagem em testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Sentidos Aguçados. O pseudodragão tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados à audição, ao olfato e a visão.

Telepatia Limitada. O pseudodragão pode comunicar ideias, emoções e imagens simples, telepaticamente, com qualquer criatura a até 30 metros dele que possa compreender um idioma.

Ações

Ferrão. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 4 (1d4 + 2) de dano perfurante e o alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição CD 11 ou ficará envenenado por 1 hora. Se o resultado do teste de resistência for 6 ou inferior, o alvo cairá inconsciente pela duração ou até sofrer dano ou outra criatura usar sua ação para acorda-lo.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 4 (1d4 + 2) de dano perfurante.

Q

Quaggoth

Selvagens e territorialistas, os quaggoths escalam os precipícios do Subterrâneo. Eles esmagam seu inimigos em um frenesi, tornando-se ainda mais sanguinários quando estão próximos da morte.

Origem dos Quaggoths. Os quaggoths nunca foram espécies cultas, mas eles nem sempre foram os habitantes brutais do Subterrâneo que são hoje em dia. Numa era distante, tribos de quaggoths habitavam a superfície como arbóreos caçadores noturnos que possuíam sua própria língua e cultura. Quando os elfos apareceram no reino mortal, eles entraram em conflito com os quaggoths, eventualmente, levando-os a quase extinção. Apenas fugindo para as profundezas do Subterrâneo os quaggoths conseguiram sobreviver.

Conforme passaram as eras nas profundezas do mundo, a pelagem dos quaggoths perdeu sua cor e sua visão se adaptou a escuridão, mesmo enquanto o perigo constante e a magia estranha de seu novo reino os transformava. Ficando cada vez mais brutais e selvagens, eles comiam quaisquer alimentos que encontravam – e quando não conseguiam encontrar, eles caçavam uns aos outros. Assim, o canibalismo se tornou parte de sua cultura, seu passado havia sido abandonado.

Servos dos Drow. A antiga inimizade entre os quaggoths e os elfos da superfície fez com que eles facilmente se convertessem para a causa dos elfos negros. Nos anos recentes, os drow tem adquirido um interesse em reproduzir os quaggoths, incentivando sua ferocidade enquanto fortalecem sua obediência. Casas drow abastadas tem legiões de quaggoths sob seu comando. Pra piorar, os drow cultivam o ódio que os quaggoths sentem pelos elfos, levando-os em incursões a superfície contra enclaves élficos conhecidos.

Thonots. Alguns quaggoths absorveram energia psiônica impregnada em certas partes do Subterrâneo. Quando uma tribo descobriu que um dos seus possuía tais poderes inerentes, eles o colocaram no papel de xamã tribal, ou thonot. Um thonot guarda o conhecimento da tribo e garante sua superioridade contra seus inimigos. Um thonot que fracasse com a tribo é morto e devorado em um ritual canibalesco, na esperança que seus poderes passem para outro quaggoth mais digno.

Imunidade a Veneno. Gerações caçando criaturas subterrâneas venenosas e exposição constante aos bolores e fungos que crescem nas profundezas, forçaram os quaggoths a se adaptar, adquirindo imunidade a todos os tipos de venenos.

Quaggoth

Humanoide Médio (quaggoth), caótico e neutro

Classe de Armadura 13 (armadura natural)
Pontos de Vida 45 (6d8 + 18)
Deslocamento 9 m, escalada 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	6 (–2)	12 (+1)	7 (–2)

Perícias Atletismo +5
Imunidade a Dano veneno
Imunidade a Condição envenenado
Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 10
Idiomas Subcomum
Nível de Desafio 2 (450 XP)

Ferimento Enfurecedor. Enquanto estiver com 10 ou menos pontos de vida, o quaggoth possui vantagem nas jogadas de ataque. Além disso, ele causa 7 (2d6) de dano extra a qualquer alvo que ele atinja com seus ataques corpo-a-corpo.

Ações

Ataques Múltiplos. O quaggoth realiza dois ataques de garra.

Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 6 (1d6 + 3) de dano cortante.

Variação: Quaggoth Thonot

Um quaggoth thonot é um quaggoth normal com nível de desafio 3 (700 XP) e o seguinte traço adicional.

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração de um quaggoth é Sabedoria (CD de resistência de magia 11, +3 para atingir com ataques de magia). Ele pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

À vontade: *mãos mágicas* (a mão é invisível), *queda suave*
1/dia cada: *aumentar/reduzir, curar ferimentos, esquentar metal, reflexos*

Quimera

As quimeras foram criadas após mortais invocarem Demogorgon para o mundo. O Príncipe dos Demônios, impressionado com as criaturas que o cercavam, as transformou em terríveis monstruosidade de várias cabeças. Esse ato deu origem às primeiras quimeras.

Dotada de crueldade demoníaca, uma quimera serve como um lembrete macabro do que acontece quando príncipes demônios encontram seu caminho para o Plano Material. Uma espécime típica tem o quarto traseiro de um bode grande, o quarto dianteiro de um leão e as asas de couro de um dragão, junto com as três cabeças de todas essas criaturas. O monstro gosta de surpreender suas vítimas, descendo dos céus e engolfando suas presas com seus sopros flamejantes antes de aterrissar.

Criatura Conflituosa. Uma quimera combina os piores aspectos de suas três partes. Sua cabeça de dragão a leva a saquear, pilhar e acumular grandes tesouros. Sua natureza leonina a impele a caçar e matar criaturas poderosas que ameacem seu território. E sua cabeça de bode concede-lhe uma veia cruel e teimosa que a obriga a lutar até a morte.

Esses três aspectos levam a quimera a demarcar um território de até quinze quilômetros de extensão. Ela caça animais selvagens, vendo as criaturas mais poderosas como rivais a serem humilhados e derrotados. Seus maiores rivais são os dragões, grifos, manticoras, perytons e wyverns.

Quando caça, a quimera procura por meios mais fáceis de se divertir. Ela aprecia o medo e sofrimento das criaturas mais fracas. O monstro frequentemente brinca com suas presas, terminando um ataque prematuramente e deixando uma criatura ferida e aterrorizada antes de voltar para acabar com ela.

Servos do Mal. Embora as quimeras estejam longe de serem astutas, seu ego dracônico as torna susceptíveis a bajulação e presentes. Se lhe for oferecido comida e tesouros, uma quimera pode poupar um viajante. Um vilão pode convencer uma quimera a servi-lo ao mantê-la bem alimentada e seus tesouros bem guardados.

Quimera

Monstruosidade Grande, caótico e mau

Classe de Armadura 14 (armadura natural)
Pontos de Vida 114 (12d10 + 48)
Deslocamento 9 m, voo 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	11 (+0)	19 (+4)	3 (–4)	14 (+2)	10 (+0)

Perícias Percepção +8
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 18
Idiomas compreende Dracônico, mas não pode falar
Nível de Desafio 6 (2.300 XP)

Ações

Ataques Múltiplos. A quimera realiza três ataques: um com sua mordida, um com seus chifres e um com suas garras. Quando seu sopro flamejante está disponível, ela pode usar o sopro no lugar de sua mordida ou chifres.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +7 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 11 (2d6 + 4) de dano perfurante.

Chifres. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +7 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 10 (1d12 + 4) de dano perfurante.

Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +7 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 11 (2d6 + 4) de dano cortante.

Sopro Flamejante (Recarrega 5–6). A cabeça de dragão expele fogo num cone de 4,5 metros. Cada criatura na área deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 15, sofrendo 31 (7d8) de dano de fogo caso fracassem, ou metade desse dano caso obtenham sucesso.

Rakshasa

O rakshasa aplica delicadeza e desorientação na sua busca de domínio sobre os outros. Poucas criaturas já viram o corruptor em sua forma verdadeira, pois ele pode se disfarçar do que quiser, apesar de preferir se mascarar como alguém poderoso ou influente: um nobre, cardeal ou mercador rico, por exemplo. A forma verdadeira de um rakshasa combina os traços de um humano e de um tigre, com uma notável deformação: suas palmas estão voltadas para onde seriam as costas das mãos de um humano.

Espíritos Malignos em Carne Mortal. Os rakshasas originaram-se há muito tempo nos Nove Infernos, quando poderosos diabos criaram um ritual sombrio para libertar suas essências de seus corpos diabólicos para escapar dos Planos Inferiores. Um rakshasa adentra o Plano Material para alimentar seu apetite por carne humanoide e pôr em pratica seus esquemas malignos. Ele escolhe suas presas com cuidado, planejando manter sua presença no mundo em segredo.

Renascimento Maligno. Para um rakshasa, a morte no Plano Material significa um agonizante e torturante retorno para os Nove Infernos, onde sua essência permanece presa até seu corpo se reformar – um processo que pode levar meses ou anos. Quando rakshasa renasce, ele possui todas as lembranças e conhecimentos de sua vida anterior e busca retribuição contra quem o matou. Se o alvo de alguma forma escapou de suas garras, o rakshasa pode punir a família, amigos ou descendentes do seu assassino.

Como diabos, os rakshasas mortos nos Nove Infernos são destruídos para sempre.

Rakshasa

Corruptor Médio, leal e mau

Classe de Armadura 16 (armadura natural)
Pontos de Vida 110 (13d8 + 52)
Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	17 (+3)	18 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	20 (+5)

Perícias Enganação +10, Intuição +8
Vulnerabilidade a Dano perfurante de armas mágicas empunhadas por criaturas boas
Imunidade a Dano concussão, cortante e perfurante de armas não-mágicas
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 13
Idiomas Comum, Infernal
Nível de Desafio 13 (10.000 XP)

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração de um rakshasa é Carisma (CD de resistência de magia 18, +10 para atingir com ataques de magia). Ele pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

À vontade: *detectar pensamentos, disfarçar-se, ilusão menor, mãos mágicas*
3/dia cada: *detectar magia, enfeitiçar pessoa, imagem maior, invisibilidade, sugestão*
1/dia cada: *dominar pessoa, viagem planar, visão da verdade, voo*

Imunidade à Magia Limitada. O rakshasa é imune a magias de 6° nível ou inferior, a não ser que ele deseje ser afetado. Ele tem vantagem nos testes de resistência contra todas as outras magias e efeitos mágicos.

Ações

Ataques Múltiplos. O rakshasa realiza dois ataques de garra.

Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +7 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 9 (2d6 + 2) de dano cortante e o alvo é amaldiçoado, se for uma criatura. A maldição mágica começa a funcionar quando o alvo realizar um descanso curto ou longo, preenchendo os pensamentos do alvo com imagens e sonhos horrendos. O alvo amaldiçoado não recebe qualquer benefício de um descanso curto ou longo. A maldição dura até o alvo ser liberto pela magia *remover maldição* ou mágica similar.

Remorhazes

De debaixo da neve e gelo emerge um remorhaz em uma nuvem de vapor, seu corpo pulsa com o calor interno. Barbatanas similares a asas surgem de trás da cabeça da criatura e sua boca larga está cheia de dentes irregulares.

Predadores Árticos. Os remorhazes vivem em climas árticos, caçando alces, ursos polares e outras criaturas com quem dividem o território. Eles não toleram climas quentes, tendo se adaptado ao frio, gerando um calor similar ao de uma fornalha de dentro de seus corpos. Quando está caçando, um remorhaz se enterra fundo na neve ou gelo e aguarda pelas suaves vibrações criadas pelo movimento de uma criatura acima. Enquanto estiver escondido sob o gelo e neve, ele pode baixar sua temperatura corporal para que não derreta sua cobertura.

Os Jovens. Gigantes do gelo caçadores vasculham os desertos glaciais em busca de ninhos e ovos de remorhaz. Os gigantes apreciam remorhazes jovens, que podem ser treinados desde larvas a obedecer os comandos e guardar as cidadelas glaciais dos gigantes. Diferente das espécimes totalmente crescidas, remorhazes jovens roem suas vítimas ao invés de engoli-las inteiras.

Remorhaz Jovem

Monstruosidade Grande, imparcial

Classe de Armadura 14 (armadura natural)
Pontos de Vida 93 (11d10 + 33)
Deslocamento 9 m, escavação 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	13 (+1)	17 (+3)	3 (–4)	10 (+0)	4 (–3)

Imunidade a Dano frio, fogo
Sentidos visão no escuro 18 m, sentido sísmico 18 m, Percepção passiva 10
Idiomas –
Nível de Desafio 5 (1.800 XP)

Corpo Aquecido. Uma criatura que toque o remorhaz ou atinja-o com um ataque corpo-a-corpo a 1,5 metro dele, sofre 7 (2d6) de dano de fogo.

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 20 (3d10 + 4) de dano perfurante mais 7 (2d6) de dano de fogo.

Remorhaz

Monstruosidade Enorme, imparcial

Classe de Armadura 17 (armadura natural)
Pontos de Vida 195 (17d12 + 85)
Deslocamento 9 m, escavação 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
24 (+7)	13 (+1)	21 (+5)	4 (–3)	10 (+0)	5 (–3)

Imunidade a Dano frio, fogo
Sentidos visão no escuro 18 m, sentido sísmico 18 m, Percepção passiva 10
Idiomas –
Nível de Desafio 11 (7.200 XP)

Corpo Aquecido. Uma criatura que toque o remorhaz ou atinja-o com um ataque corpo-a-corpo a 1,5 metro dele, sofre 10 (3d6) de dano de fogo.

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +11 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 40 (6d10 + 7) de dano perfurante mais 10 (3d6) de dano de fogo. Se o alvo for uma criatura, ela fica agarrada (CD 17 para escapar). Até o agarrão acabar, o alvo fica impedido e o remorhaz não pode morder outro alvo.

Engolir. O remorhaz realiza um ataque de mordida contra um alvo Médio ou menor que esteja agarrando. Se o ataque atingir, a criatura sofre o dano da mordida, é engolido e o agarrão termina. Enquanto estiver engolido, o alvo estará cego e impedido, ele terá cobertura total contra ataques e outros efeitos de fora do remorhaz e sofre 21 (6d6) de dano ácido no começo de cada turno do remorhaz.

Se o remorhaz sofrer 30 de dano ou mais em um único turno por uma criatura engolida, o remorhaz deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição CD 15 no final desse turno ou regurgitará todas as criaturas engolidas, que cairão em um espaço a até 3 metros do remorhaz. Se o remorhaz morrer, uma criatura engolida não estará mais impedida por ele e poderá escapar do corpo usando 4,5 metro de movimento, estando caída ao sair.

Ressurgido

Um ressurgido se forma da alma de um mortal que teve um destino cruel e indigno. Ele agarra seu caminho de volta para o mundo em busca de vingança contra aquele que o injustiçou. O ressurgido reivindica seu corpo mortal e lembra superficialmente um zumbi. Porém, ao invés de olhos sem vida, os olhos de um ressurgido queimam com determinação e fúria. Se o corpo original do ressurgido for destruído ou estiver, de alguma outra forma, indisponível, o espírito do ressurgido entrará no corpo de outro humanoide. Independentemente de que corpo o ressurgido esteja utilizando como receptáculo, seu adversário sempre reconhece o ressurgido por quem ele realmente é.

Sede de Vingança. Um ressurgido tem apenas um ano para reclamar sua vingança. Quando seu adversário morrer ou se o ressurgido fracassar em matar seu adversário antes do seu tempo acabar, ele desmorona em poeira e sua alma desaparece no além-vida. Se seu inimigo for muito poderoso para ser destruído pelo ressurgido sozinho, ele buscará aliados valorosos para ajudá-lo a cumprir sua missão.

Justiça Divina. Nenhuma magia pode esconder uma criatura perseguida por um ressurgido, que sempre sabe a direção e distância entre ele e o alvo de sua vingança. Nos casos em que o ressurgido busca vingança contra mais de um adversário, ele persegue um de cada vez, começando com a criatura que lhe deu o golpe fatal. Se o corpo do ressurgido for destruído, sua alma desencarna e busca um novo corpo de onde possa retomar sua caçada.

Natureza Morta-Viva. O ressurgido não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

Variação: Ressurgidos com Armas e Magias

Os ressurgidos que eram conjuradores antes de morrerem podem conservar alguma ou toda a sua capacidade de conjuração. Similarmente, ressurgidos que usavam armaduras e empunhavam armas em vida podem continuar a fazê-lo.

Ressurgido

Morto-vivo Médio, neutro

Classe de Armadura 13 (armadura de couro)
Pontos de Vida 136 (16d8 + 64)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	14 (+2)	18 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	18 (+4)

Testes de Resistência For +7, Con +7, Sab +6, Car +7
Resistência a Dano necrótico, psíquico
Imunidade a Dano veneno
Imunidade a Condição amedrontado, atordoado, enfeitiçado, envenenado, exausto, paralisado
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 13
Idiomas os idiomas que conhecia em vida
Nível de Desafio 6 (2.300 XP)

Imunidade à Expulsão. O ressurgido é imune a efeitos que expulsem mortos-vivos.

Rastreador Vingativo. O ressurgido sabe a distância e a direção de qualquer criatura contra quem busque vingança, mesmo se a criatura e o ressurgido estiverem em planos de existência diferentes. Se a criatura que está sendo rastreada pelo ressurgido morrer, o ressurgido saberá.

Regeneração. O ressurgido recupera 10 pontos de vida no início de seu turno. Se o ressurgido sofrer dano de fogo ou radiante, esse traço não funcionará até o início do próximo turno do ressurgido. O corpo do ressurgido é destruído apenas se ele começar seu turno com 0 pontos de vida e não puder se regenerar.

Rejuvenescimento. Quando o corpo do ressurgido é destruído, sua alma persiste. Após 24 horas, a alma entra e anima outro corpo no mesmo plano de existência e recupera todos os seus pontos de vida. Enquanto a alma estiver incorpórea, uma magia *desejo* pode ser usada para força-la a ir para o além-vida e não retornar.

Ações

Ataques Múltiplos. O ressurgido realiza dois ataques de punho.

Punho. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +7 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 11 (2d6 + 4) de dano de concussão. Se o alvo for uma criatura contra quem o ressurgido jurou vingança, o alvo sofre 14 (4d6) de dano de concussão extra. Ao invés de causar dano, o ressurgido pode agarrar o alvo (CD 14 para escapar) considerando que o alvo seja Grande ou menor.

Olhar Vingativo. O ressurgido afeta uma criatura que ele possa ver, a até 9 metros dele e contra quem tenha jurado vingança. O alvo deve realizar um teste de resistência de Sabedoria CD 15. Se fracassar, o alvo fica paralisado até o ressurgido causar dano a ele, ou até o final do próximo turno do ressurgido. Quando a paralisia acabar, o alvo fica amedrontado por 1 minuto. O alvo amedrontado pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos turnos dele, com desvantagem se ele puder ver o ressurgido, terminando a condição amedrontado sobre si, com um sucesso.

Roca

A primeira vista, a silhueta de um roca parece mais com a de qualquer ave de rapina. Conforme ele desce, porém, seu tamanho descomunal torna-se terrivelmente claro. Durante o voo, a envergadura de asas de um roca chega a sessenta metros ou mais. Durante o descanso, empoleirados nos picos das montanhas que são seus lares, esses pássaros monstruosos rivalizam os antigos dragões em tamanho.

Titãs do Céu. Nos dias antigos, quando os gigantes batalhavam com os dragões pelo controle do mundo, Annam, o pai dos deuses gigantes, criou os rocas para que seus devotos pudessem confrontar a dominância aérea dos dragões. Quando a guerra terminou, os rocas estavam livres da dominação dos gigantes e se espalharam pelo mundo.

Embora os gigantes das nuvens e os gigantes da tempestade às vezes domem esses pássaros gigantes, os rocas tratam até os gigantes como presas em potencial. Eles voam grandes distâncias em busca de comida, voando bem acima das nuvens para alcançar seus territórios de caça preferidos. Um roca raramente caça criaturas rápidas ou pequenas e ignora cidades e florestas onde as presas podem buscar abrigo facilmente. Quando ele encontra um alvo grande e lento como um gigante, uma baleia ou um elefante, ele mergulha para agarrar a presa com suas garras maciças.

Afastados e Solitários. Os rocas são criaturas solitárias que podem viver por séculos. Eles vivem em ninhos feitos de árvores, tendas, navios quebrados e restos de caravanas que eles coletaram, colocando esses entulhos maciços em fendas montanhosas fora do alcance de criaturas menores.

Às vezes, o ninho de um roca contem tesouros de caravanas e barcos que eles assaltaram, mas essas criaturas não se importam com essas bugigangas. Mais raramente, um ninho contem ovos que são maiores que humanos, gerados do infrequente acasalamento dos rocas.

Roca

Monstruosidade Imensa, imparcial

Classe de Armadura 15 (armadura natural)
Pontos de Vida 248 (16d20 + 80)
Deslocamento 6 m, voo 36 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
28 (+9)	10 (+0)	20 (+5)	3 (–4)	10 (+0)	9 (–1)

Testes de Resistência Des +4, Con +9, Sab +4, Car +3
Perícias Percepção +4
Sentidos Percepção passiva 14
Idiomas –
Nível de Desafio 11 (7.200 XP)

Visão Aguçada. O roca tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados à visão.

Ações

Ataques Múltiplos. O roca realiza dois ataques: um com sua bicada e um com suas garras.

Bicada. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +13 para atingir, alcance 4,5 m, um alvo. *Acerto*: 27 (4d8 + 9) de dano perfurante.

Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +13 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 23 (4d6 + 9) de dano cortante e o alvo é agarrado (CD 19 para escapar). Até esse agarrão terminar, o alvo está impedido e o roca não pode usar suas garras em outro alvo.

Sahuagin

Pelas costas envoltas em névoa ou pelo crescente oceano interminável, um zumbido sinistro soou em uma concha, congelando o coração de todos que o ouviram. Esse é o som da trompa de caça sahuagin – um chamado para ataque e batalha. Moradores costeiros referem-se aos sahuagin como "diabos do mar", pois os sahuagin não tem qualquer compaixão, massacrando as tripulações dos navios e dizimando aldeias costeiras.

Diabos das Profundezas. Os sahuagin são uma raça písceo e predatória que se aventura das profundezas escuras do oceano para caçar as criaturas de águas rasas e do litoral. Embora eles habitem nas mais profundas fendas oceânicas, os sahuagin veem todo o domínio aquático como seu reino e as criaturas nele como presas para seus grupos de caça.

Os governantes autoproclamados dos domínios oceânicos dos sahuagin são grandes mutantes machos com um par de braços secundário. Eles são oponentes terríveis em batalha e todos os sahuagin ajoelham-se perante esses poderosos barões.

Caminho do Tubarão. Os sahuagin veneram o deus tubarão Sekolah. Apenas as sahuagin fêmeas são consideradas dignas de canalizar o poder do deus e as sacerdotisas possuem uma enorme influência nas comunidades sahuagin.

Os sahuagin entram em frenesi quando sentem cheiro de sangue fresco. Como adoradores de Sekolah, eles também tem uma afinidade especial com os tubarões, os quais eles treinando como animais de ataque. Mesmo os tubarões destreinados reconhecem os sahuagin como aliados e não como suas presas.

Inimizade Élfica. Os sahuagin poderiam controlar os oceanos, se não fosse a presença de seus inimigos mortais, os elfos aquáticos. Guerras entre as duas raças tem ocorrido por séculos por todas as costas e mares do mundo, prejudicando o comércio marítimo e trazendo outras raças para esse conflito sangrento.

O ódio dos sahuagin pelos elfos aquáticos é tão intenso que os diabos do mar se adaptaram para combater seus antigos adversários. Um sahuagin que nasça próximo o bastante de uma comunidade de elfos aquáticos pode vir ao mundo como um malenti – um sahuagin que lembra fisicamente um elfo aquático em todas as formas. Os sahuagin são propensos a mutação, mas se esse raro fenômeno é resultado das guerras entre os sahuagin e os elfos aquáticos – ou se eles precederam ou mesmo deram início ao conflito – ninguém pode dizer.

Os sahuagin fazem bom uso dos malenti como espiões e assassinos nas cidades de elfos aquáticos e sociedades de outras criaturas que representem um ameaça aos sahuagin. A mera sombra da ameaça malenti incita a paranoia e desconfiança entre os elfos aquáticos, cuja resistência é enfraquecida com o prelúdio de uma efetiva invasão sahuagin.

Sahuagin

Humanoide Médio (sahuagin), leal e mau

Classe de Armadura 12 (armadura natural)
Pontos de Vida 22 (4d8 + 4)
Deslocamento 9 m, natação 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	9 (–1)

Perícias Percepção +5
Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 15
Idiomas Sahuagin
Nível de Desafio 1/2 (100 XP)

Anfíbio Limitado. O sahuagin pode respirar ar e água, mas ele precisa submergir, pelo menos, a cada 4 horas para evitar sufocação.

Frenesi de Sangue. O sahuagin tem vantagem nas jogadas de ataque corpo-a-corpo contra qualquer criatura que não esteja com todos os seus pontos de vida.

Telepatia com Tubarões. O sahuagin pode comandar magicamente qualquer tubarão a até 36 metros dele, usando uma telepatia limitada.

Ações

Ataques Múltiplos. O sahuagin realiza dois ataques: um com sua mordida e um com suas garras ou lança.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +3 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 3 (1d4 + 1) de dano perfurante.

Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +3 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 3 (1d4 + 1) de dano cortante.

Lança. *Ataque Corpo-a-Corpo ou à Distância com Arma*: +3 para atingir, alcance 1,5 m, distância 6/18 m, um alvo. *Acerto*: 4 (1d6 + 1) de dano perfurante, ou 5 (1d8 + 1) de dano perfurante se usada com as duas mãos para realizar ataques corpo-a-corpo.

Barão Sahuagin

Humanoide Grande (sahuagin), leal e mau

Classe de Armadura 16 (peitoral)
Pontos de Vida 76 (9d10 + 27)
Deslocamento 9 m, natação 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Testes de Resistência Des +5, Con +6, Int +5, Sab +4
Perícias Percepção +7
Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 17
Idiomas Sahuagin
Nível de Desafio 5 (1.800 XP)

Anfíbio Limitado. O sahuagin pode respirar ar e água, mas ele precisa submergir, pelo menos, a cada 4 horas para evitar sufocação.

Frenesi de Sangue. O sahuagin tem vantagem nas jogadas de ataque corpo-a-corpo contra qualquer criatura que não esteja com todos os seus pontos de vida.

Telepatia com Tubarões. O sahuagin pode comandar magicamente qualquer tubarão a até 36 metros dele, usando uma telepatia limitada.

Ações

Ataques Múltiplos. O sahuagin realiza três ataques: um com sua mordida e dois com suas garras ou tridente.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +7 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 9 (2d4 + 4) de dano perfurante.

Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +3 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 11 (2d6 + 4) de dano cortante.

Tridente. *Ataque Corpo-a-Corpo ou à Distância com Arma*: +7 para atingir, alcance 1,5 m, distância 6/18 m, um alvo. *Acerto*: 11 (2d6 + 4) de dano perfurante, ou 13 (2d8 + 4) de dano perfurante se usada com as duas mãos para realizar ataques corpo-a-corpo.

Sacerdotisa Sahuagin

Humanoide Médio (sahuagin), leal e mau

Classe de Armadura 12 (armadura natural)
Pontos de Vida 33 (6d8 + 6)
Deslocamento 9 m, natação 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	14 (+1)	13 (+1)

Perícias Religião +3, Percepção +6
Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 16
Idiomas Sahuagin
Nível de Desafio 3 (700 XP)

Anfíbio Limitado. A sahuagin pode respirar ar e água, mas ela precisa submergir, pelo menos, a cada 4 horas para evitar sufocação.

Conjuração. A sahuagin é uma conjuradora de 6° nível. Sua habilidade de conjuração é Sabedoria (CD de resistência de magia 12, +4 para atingir com ataques com magia). Ela possui as seguintes magias de clérigo preparadas:

Truques (à vontade): *orientação, taumaturgia*
1° nível (4 espaços): *bênção, detectar magia, raio teleguiado*
2° nível (3 espaços): *arma espiritual* (tridente), *imobilizar pessoa*
3° nível (3 espaços): *idiomas, palavra de cura em massa*

Frenesi de Sangue. A sahuagin tem vantagem nas jogadas de ataque corpo-a-corpo contra qualquer criatura que não esteja com todos os seus pontos de vida.

Telepatia com Tubarões. A sahuagin pode comandar magicamente qualquer tubarão a até 36 metros dele, usando uma telepatia limitada.

Ações

Ataques Múltiplos. A sahuagin realiza dois ataques: um com sua mordida e um com suas garras.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +3 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 3 (1d4 + 1) de dano perfurante.

Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +3 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 3 (1d4 + 1) de dano cortante.

Salamandras

As salamandras deslizam pelo Mar de Cinzas no Plano Elemental do Fogo, com suas silhuetas sinuosas e espinhos irregulares fumegando. Um calor imenso emana de seus corpos, enquanto seus olhos amarelados brilham como velas nas cavidades profundamente marcadas de seus rostos beligerantes.

As salamandras adoram o poder e tem prazer em incendiar coisas. Fora de seu plano natal, elas vagam entre os restos queimados de árvores carbonizadas enquanto o fogo da floresta dança ao seu redor, ou descem deslizando pelas encostas de vulcões em erupção para relaxar em fogueiras e poços de magma.

Serpentes de Fogo. As salamandras nascem de ovos que são esferas de obsidiana ardente de 60 centímetros de diâmetro. Quando uma salamandra está pronta para chocar, ela derrete seu caminho através da fina casca do ovo e emerge como uma serpente de fogo. Uma serpente de fogo amadurece se tornando uma salamandra adulta dentro de um ano.

Escravas dos Efreet. Muito tempo atrás, os efreet contrataram os azers para construir a fabulosa Cidade de Bronze, mas eles fracassaram em sua tentativa de escravizar aquela raça mística quando o trabalho dos azers terminou. Se virando, ao invés, contra as salamandras, os efreet tiveram mais sorte em estabelecer uma raça escrava, a qual eles usam para propagar guerra e destruição pelos planos.

As salamandras odeiam os azers, acreditando que se os efreet tivessem sucesso em dominar aquela raça de artífices elementais, as salamandras ainda poderiam estar livres. Os efreet usam essa inimizada em sua vantagem, atiçando o ódio das salamandras e colocando-as contra os antigos servos dos efreet.

Os efreet obrigam as salamandras a não servir a nenhum outro mestre; quando os efreet encontram salamandras dedicando-se a cultos do Mal Elemental, eles as matam ao invés de toma-las como escravas.

Nobres Autoritárias. Embora as salamandras sigam os impulsos destrutivos de sua natureza ardente, a escravidão pelos efreet teve impacto na cultura das salamandras livres. Elas governam suas próprias sociedade de acordo com o modelo efreet, no qual as salamandras maiores e mais fortes reivindicam a dominação sobre os menores da raça.

Conforme as salamandras envelhecem, elas crescem em tamanho e posição, erguendo-se a posições de poder como nobres cruéis entre sua espécie. As nobres governam bandos errantes de salamandras, que se movem pelo Plano Elemental do Fogo como nômades do deserto, atacando outras comunidades atrás de tesouros.

Forjas Vivas. As salamandras geram um calor intenso e quando elas lutam, suas armas brilham vermelho e queimam os corpos de seus inimigos ao contato. Mesmo se aproximar de uma salamandra é perigoso, já que ela causa bolhas e queimaduras na pele em sua proximidade.

Esse calor inerente é um trunfo para a perícia das salamandras como ferreiras, permitindo que elas amoleçam e modelem o ferro e aço com suas próprias mãos. Apesar de não serem tão meticulosas quanto os azers, as salamandras estão entre os maiores forjadores de todos os planos. Criaturas poderosas as invocam como guerreiros, mas outras recorrem as salamandras por suas perícias de forja, ou as aprisionam em forjas ou fornos para gerar calor ilimitado.

Serpente de Fogo

Elemental Médio, neutro e mau

Classe de Armadura 14 (armadura natural)
Pontos de Vida 22 (5d8)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	7 (–2)	10 (+0)	8 (–1)

Vulnerabilidade a Dano frio
Resistência a Dano concussão, cortante e perfurante de armas não-mágicas
Imunidade a Dano fogo
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10
Idiomas compreende Ignan, mas não pode falar
Nível de Desafio 1 (200 XP)

Corpo Ardente. Uma criatura que toque a serpente ou atinja ela com um ataque corpo-a-corpo a 1,5 metro dela sofre 3 (1d6) de dano de fogo.

Ações

Ataques Múltiplos. A serpente realiza dois ataques: um com sua mordida e um com sua cauda.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +3 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 3 (1d4 + 1) de dano perfurante mais 3 (1d6) de dano de fogo.

Cauda. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +3 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 3 (1d4 + 1) de dano de concussão mais 3 (1d6) de dano de fogo.

Salamandra

Elemental Grande, neutro e mau

Classe de Armadura 15 (armadura natural)
Pontos de Vida 90 (12d10 + 24)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Vulnerabilidade a Dano frio
Resistência a Dano concussão, cortante e perfurante de armas não-mágicas
Imunidade a Dano fogo
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10
Idiomas compreende Ignan, mas não pode falar
Nível de Desafio 5 (1.800 XP)

Armas Ardentes. Qualquer arma de metal corpo-a-corpo que a salamandra empunhar, causa 3 (1d6) de dano de fogo extra (incluso no ataque).

Corpo Ardente. Uma criatura que toque a serpente ou atinja ela com um ataque corpo-a-corpo a 1,5 metro dela sofre 3 (1d6) de dano de fogo.

Ações

Ataques Múltiplos. A salamandra realiza dois ataques: um com sua lança e um com sua cauda.

Lança. *Ataque Corpo-a-Corpo ou à Distância com Arma*: +7 para atingir, alcance 1,5 m, distância 6/18 m, um alvo. *Acerto*: 11 (2d6 + 4) de dano perfurante, ou 13 (2d8 + 4) de dano perfurante se usada com as duas mãos para realizar ataques corpo-a-corpo, mais 3 (1d6) de dano de fogo.

Cauda. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +7 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 11 (2d6 + 4) de dano de concussão mais 7 (2d6) de dano de fogo e o alvo é agarrado (CD 14 para escapar). Até o agarrão acabar, o alvo fica impedido, a salamandra pode atingir, automaticamente, o alvo com sua cauda e ela não pode realizar ataques de cauda contra outros alvos.

Sátiro

Os sátiros são fadas barulhentas que brincam em florestas selvagens, impulsionados pela curiosidade e hedonismo em medidas iguais.

Os sátiros lembram humanos atarracados com a parte de baixo de seus corpos peludos e com cascos fendidos de bodes. Chifres brotam de suas cabeças, variando em tamanho desde pequenos tocos até grandes e espiralados chifres de carneiro. Eles geralmente ostentam barbas.

Farristas Hedonistas. Os sátiros anseiam pela bebida mais forte, as especiarias mais perfumadas e as danças mais estonteantes. Um sátiro se sente faminto quando ele não pode se divertir e não irá medir esforços para saciar seus desejos. Ele pode sequestrar um excelente menestrel para ouvir suas canções adoráveis, entrar furtivamente em um jardim bem protegido para contemplar um belo rapaz ou moça, ou se infiltrar em um palácio para provar da melhor comida do local. Os sátiros não permitem que nenhuma festividade passe por eles. Eles participam de todos os feriados que ouvem falar. As civilizações do mundo possuem festivais e feriados suficiente para justificar uma celebração ininterrupta.

Inebriados por bebidas e prazer, os sátiros não dão a mínima para as consequências do hedonismo que incita nos outros. Eles deixam tais criaturas mistificadas pelo seu próprio comportamento. Tais farristas podem ter que se desculpar para seus pais, empregados, familiares ou amigos por seu estado desordeiro.

Variação: Flauta do Sátiro

Um sátiro pode carregar uma flauta de pã, a qual ele pode tocar para criar efeitos mágicos. Geralmente, apenas um sátiro em um grupo carregará tal flauta. Se um sátiro tiver a flauta, ele ganha a seguinte opção de ação adicional.

Flauta de Pã. O sátiro toca sua flauta e escolhe um dos seguintes efeitos mágicos: uma melodia encantadora, uma trilha assustadora ou uma canção de ninar. Qualquer criatura a até 18 metros do sátiro que puder ouvir a flauta, deve ser bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria CD 13 ou será afetada como descrito abaixo. Outros sátiros e criaturas que não possam ser enfeitiçadas não são afetados.

Uma criatura afetada pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos turnos dela, terminando o efeito sobre si com um sucesso. Se o teste de resistência de uma criatura for bem sucedido ou se o efeito terminar sobre ela, ela fica imune a essa flauta de pã pelas próximas 24 horas.

Melodia Encantadora. A criatura fica enfeitiçada pelo sátiro por 1 minuto. Se o sátiro ou qualquer de seus companheiros ferir a criatura, o efeito nela termina imediatamente.

Trilha Assustadora. A criatura fica amedrontada por 1 minuto.

Canção de Ninar. A criatura cai no sono e fica inconsciente por 1 minuto. O efeito termina se a criatura sofrer dano ou se alguém usar uma ação para sacudir a criatura até acorda-la.

Sátiro

Fada Média, caótico e neutro

Classe de Armadura 14 (armadura de couro)
Pontos de Vida 31 (7d8)
Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	16 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)

Perícias Atuação +6, Furtividade +5, Percepção +2
Sentidos Percepção passiva 12
Idiomas Comum, Élfico, Silvestre
Nível de Desafio 1/2 (100 XP)

Resistência à Magia. O sátiro possui vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Cabeçada. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +3 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 6 (2d4 + 1) de dano de concussão.

Espada Curta. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 6 (1d6 + 3) de dano perfurante.

Arco Curto. *Ataque à Distância com Arma*: +5 para atingir, distância 24/96 m, um alvo. *Acerto*: 6 (1d6 + 3) de dano perfurante.

Sirenídeo

Os sirenídeos assombram as águas costeiras, caçando o povo-peixe, povo do mar e qualquer outra criatura comestível que cruze seu caminho. Esses monstros selvagens capturam e devoram presas desatentas, arrastando corpos afogados de volta para suas grutas submersas para se alimentar.

Povo do Mar Transformado. Muito tempo atrás, uma tribo de povo do mar encontrou um ídolo de Demogorgon no fundo do mar. Sem saber do que se tratava, eles levaram o artefato para seu rei. Todos que tocaram no ídolo foram afligidos com loucura, incluindo o rei, que decretou que um ritual de sacrifício deveria ser realizado para abrir um portal para o Abismo. O oceano ficou vermelho com o sangue do massacre do povo do mar, mas o ritual funcionou, e o rei liderou os sobreviventes através do portal submerso para a camada de Demogorgon no Abismo. O povo do mar permaneceu lá por gerações, lutando por suas vidas enquanto o Abismo os distorcia completamente, transformando-os em monstruosidades malignas brutais. Então, o primeiro sirenídeo nasceu.

Valentões Costeiros. Sempre que uma oportunidade aparece para ele, o Príncipe dos Demônios envia sirenídeos de volta para o Plano Material para causar estragos nos oceanos. Os sirenídeos são valentões, atacando todas as criaturas menores e mais fracas que eles.

Os sirenídeos vivem em cavernas submersas cheias de tesouros e troféus, tirados de suas vítimas e de navios naufragados. Eles amarram os corpos apodrecidos de seus inimigos mortos e de marinheiros afogados a cordões de algas marinhas para demarcar as fronteiras de seus territórios.

Sirenídeo

Monstruosidade Grande, caótico e mau

Classe de Armadura 13 (armadura natural)
Pontos de Vida 45 (6d10 + 12)
Deslocamento 3 m, natação 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	10 (+0)	15 (+2)	8 (–1)	10 (+0)	9 (–1)

Perícias Percepção +2
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 12
Idiomas Abissal, Aquan
Nível de Desafio 2 (450 XP)

Anfíbio. O sirenídeo pode respirar ar e água.

Ações

Ataques Múltiplos. O sirenídeo realiza dois ataques: um com sua mordida e um com suas garras ou arpão.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 8 (1d8 + 4) de dano perfurante.

Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 9 (2d4 + 4) de dano cortante.

Arpão. *Ataque Corpo-a-Corpo ou à Distância com Arma*: +6 para atingir, alcance 1,5 m ou distância 6/18 m, um alvo. *Acerto*: 11 (2d6 + 4) de dano perfurante. Se o alvo for uma criatura Enorme ou menor, ela deve ser bem sucedida num teste resistido de Força contra o sirenídeo, ou será puxada 6 metros na direção dele.

Slaadi

No Caos Eternamente Mutável do Limbo, pedaços de florestas e campinas, castelos arruinados e ilhas isoladas derivam através de um alvoroço de fogo, água, terra e vento. Os principais habitantes desse plano inóspito são os sapos humanoides, slaadi. Os slaadi são indisciplinados e não possui uma hierarquia formal, apesar de os slaadi mais fracos obedecerem os mais fortes sob ameaça de aniquilação.

A Pedra da Geração. Muito tempo atrás, Primus, senhor supremo dos modrons, criou uma gigantesca pedra geometricamente complexa imbuída com o poder da lei. Ele então, deixou-a à deriva no Limbo, acreditando que a pedra poderia trazer ordem ao caos desse plano e impedir o caos de se espalhar para os outros planos. Conforme o poder da pedra crescia, ela tornou possível para criaturas com mentes ordeiras, como os modrons e os githzerai, criarem enclaves no Limbo. Porém, a criação de Primus teve um efeito colateral imprevisto: a energia caótica absorvida pela pedra gerou os horrores que vieram a ser chamados de slaadi. Sábios se referem a maciça criação de Primus como a Pedra da Geração por essa razão.

Os slaadi dizimaram todos os enclaves de modrons no Limbo. Como criaturas de caos absoluto, os slaadi abominam os modrons e os atacam à primeira vista. Porém, Primus manteve sua criação e, ou não a considerou os slaadi como uma ameaça ou optou por ignorá-los.

Nascimento e Transformação. Os slaadi possuem um ciclo de reprodução horripilante. Eles se reproduzem tanto ao implantar ovos em hospedeiros humanoides ou ao infecta-los com uma doença transformadora chamada febre do caos. Cada cor de slaad reproduz ou transforma-se de uma forma diferente, com os slaadi vermelhos originando slaadi azuis e verdes, e os slaadi azuis gerando vermelhos e verdes. Cada slaad verde passa por um longo ciclo vital de transformação nos mais poderosos slaadi cinza e da morte. Em cada transformação o slaad mantem suas lembranças.

Metamorfos. Alguns slaadi podem se transformar em criaturas humanoides das quais eles são originalmente gerados. Esses slaadi retornam ao Plano Material para semear a discórdia disfarçados de seus antigos eus.

Slaad Vermelho

Quando um slaad vermelho atinge uma criatura humanoide com sua garra, ele pode invejar um ovo a partir de uma glândula debaixo de suas garras. O ovo faz seu caminho até o hospedeiro e gesta nele, eventualmente formando uma larva slaad. Tal larva, então, devora seu caminho para fora do corpo do hospedeiro, alimentando-se dos restos do hospedeiro e então, buscando qualquer outra carne fresca que possa encontrar. A larva se transforma em um slaad azul totalmente crescido – ou em um slaad verde, se o hospedeiro tinha a capacidade de conjurar magias de 3° nível ou superior – dentro de 2d12 horas.

Slaad Azul

Os gancho ósseos que brotam das costas das mãos de um slaad azul infligem uma terrível doença transformadora nos humanoides feridos por eles. Essa infecção, chamada febre do caos, transforma suas vítimas em um slaad vermelho totalmente crescido – ou em um slaad verde, se o hospedeiro era um conjurador com a capacidade de conjurar magias de 3° nível ou superior

Slaad Verde

Slaadi verdes são surpreendentemente inteligentes e possuem capacidade de conjuração inata. Um slaad verde pode mudar de forma para se parecer com um humanoide. Se tiver nascido de um hospedeiro humanoide, o slaad geralmente adotará a forma do seu hospedeiro.

Em algum momento imprevisível de sua existência, um slaad verde desbloqueia os meios de magicamente, instantaneamente e prematuramente se transformar em um slaad cinza. Desbloquear esse conhecimento pode levar anos, ou mesmo décadas.

Slaad Cinza

Fora do Limbo, os slaadi cinzas agem como extensões vivas da vontade de seus mestres, os slaadi da morte. Um slaad cinza viaja para o Plano Material incumbidos de perdição, frequentemente assumindo formas humanoides. Um slaad cinza aprende como dominar o uso de uma espada grande e imbui ela com sua própria magia inata.

Um slaad cinza que devore um corpo inteiro de um slaad da morte morto, instantaneamente se transforma em um slaad da morte.

Slaad da Morte

Os slaadi da morte estão impregnados pela energia do Plano da Energia Negativa e exemplificam a corrupção maligna do caos, tendo um prazer sádico em causar dor aos outros. Eles propagam sua raça gerando turbas de slaadi vermelhos e azuis e invadindo outros planos. Os humanoides que sobrevivem a incursão tornam-se incubadoras para novos slaadi.

Variação: Gemas de Controle de Slaad

Conforme um slaad surge da Pedra de Geração, a pedra magicamente implanta um fragmento dela no cérebro do slaad. Esse fragmento toma a forma de uma gema mágica de tamanho e forma aproximados do punho de uma criança humana. A gema é da mesma cor do slaad. Outra criatura pode usar magia para alcançar a gema slaad e usa-la para subjugar o slaad. O slaad deve obedecer a quem quer que possua sua gema. Se a gema de um slaad for destruída, o slaad não poderá mais ser controlado dessa forma.

Um slaad nascido de alguma outra forma que não da Pedra de Geração, não possuirá uma gema no seu cérebro, mas ele adquire uma caso entre em contato com a Pedra da Geração. Os slaadi no Limbo são atraídos pela Pedra de Geração, por isso muitos acabam adquirindo uma gema. Um slaad com uma gema de controle em seu cérebro possui o seguinte traço adicional.

Gema de Controle. Implantada no cérebro do slaad está uma gema mágica. O slaad deve obedecer quem quer que possua a gema e é imune a ser enfeitiçado enquanto estiver sendo controlado.

Certas magias podem ser usadas para adquirir a gema. Se o slaad falhar no teste de resistência contra a magia *aprisionamento*, a magia pode transferir a gema para a mão aberta do conjurador, ao invés de aprisionar o slaad. Uma magia *desejo*, se for conjurada na presença do slaad, também pode ser ordenada para adquirir a gema.

Uma magia *restauração maior* conjurada no slaad destrói a gema sem ferir o slaad.

Alguém que seja proficiente em Sabedoria (Medicina) pode remover a gema de um slaad incapacitado. Cada tentativa requer 1 minuto de trabalho ininterrupto e um teste de Sabedoria (Medicina) bem sucedido. Cada tentativa fracassada causa 22 (4d10) de dano psíquico ao slaad.

Slaad Vermelho

Aberração Grande, caótico e neutro

Classe de Armadura 14 (armadura natural)
Pontos de Vida 93 (11d10 + 33)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	6 (–2)	6 (–2)	7 (–2)

Perícias Percepção +1
Resistência a Dano ácido, elétrico, fogo, frio, trovejante
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 11
Idiomas Slaad, telepatia 18 m
Nível de Desafio 5 (1.800 XP)

Regeneração. O slaad recupera 10 pontos de vida no início de cada um dos seus turnos se possuir, pelo menos, 1 ponto de vida.

Resistência à Magia. O slaad possui vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Ataques Múltiplos. O slaad realiza três ataques: um com sua mordida e dois com suas garras.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 8 (2d4 + 3) de dano perfurante.

Garra. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 7 (1d8 + 3) de dano perfurante. Se o alvo for um humanoide, ele deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição CD 14 ou será infectado com uma doença – um minúsculo ovo slaad.

Um hospedeiro humanoide pode carregar apenas um ovo slaad por vez. Após três meses, o ovo se move para a cavidade torácica, gestando e formando uma larva slaad. Num período de 24 horas antes do nascimento, o hospedeiro começa a se sentir mal, seu deslocamento é reduzido à metade e ele tem desvantagem nas jogadas de ataque, testes de habilidade e testes de resistência. No nascimento, a larva escava seu caminho através dos órgãos vitais e sai do peito do hospedeiro em 1 rodada, matando-o no processo.

Se a doença for curada antes da larva emergir, o slaad não-nascido é desintegrado.

Slaad Azul

Aberração Grande, caótico e neutro

Classe de Armadura 15 (armadura natural)
Pontos de Vida 123 (13d10 + 52)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	15 (+2)	18 (+4)	7 (–2)	7 (–2)	9 (–2)

Perícias Percepção +1
Resistência a Dano ácido, elétrico, fogo, frio, trovejante
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 11
Idiomas Slaad, telepatia 18 m
Nível de Desafio 7 (2.900 XP)

Regeneração. O slaad recupera 10 pontos de vida no início de cada um dos seus turnos se possuir, pelo menos, 1 ponto de vida.

Resistência à Magia. O slaad possui vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Ataques Múltiplos. O slaad realiza três ataques: um com sua mordida e dois com suas garras.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +8 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 12 (2d6 + 5) de dano perfurante.

Garra. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +8 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 12 (2d6 + 5) de dano cortante. Se o alvo for um humanoide, ele deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição CD 15 ou será infectado pela doença chamada febre do caos. Enquanto estiver infectado, o alvo não pode recuperar pontos de vida e seu máximo de pontos de vida é reduzido em 10 (3d6) a cada 24 horas. Se a doença reduzir o máximo de pontos de vida do alvo a 0, ele instantaneamente é transformado em um slaad vermelho ou, se ele possuía a habilidade de conjurar magias de 3° nível ou superior, em um slaad verde. Apenas uma magia *desejo* pode reverter a transformação.

Slaad Verde

Aberração Grande (metamorfo), caótico e neutro

Classe de Armadura 16 (armadura natural)
Pontos de Vida 127 (15d10 + 45)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	11 (+0)	8 (–1)	12 (+1)

Perícias Arcanismo +3, Percepção +2
Resistência a Dano ácido, elétrico, fogo, frio, trovejante
Sentidos percepção às cegas 9 m, visão no escuro 18 m, Percepção passiva 12
Idiomas Slaad, telepatia 18 m
Nível de Desafio 8 (3.900 XP)

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração de um slaad é Carisma (CD de resistência de magia 12). Ele pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

À vontade: *detectar magia, detectar pensamentos, mãos mágicas*
2/dia cada: *invisibilidade* (pessoal apenas), *medo*
1/dia: *bola de fogo*

Metamorfo. O slaad pode usar sua ação para se metamorfosear em um humanoide Pequeno ou Médio, ou voltar para sua forma verdadeira. Suas estatísticas, além do seu tamanho, são as mesmas em cada forma. Qualquer equipamento que ele esteja vestindo ou carregando não é transformado. Ele reverte a sua forma verdadeira se morrer.

Regeneração. O slaad recupera 10 pontos de vida no início de cada um dos seus turnos se possuir, pelo menos, 1 ponto de vida.

Resistência à Magia. O slaad possui vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Ataques Múltiplos. O slaad realiza três ataques: um com sua mordida e dois com suas garras ou cajado. Alternativamente, ele usa seu Arremessar Chamas duas vezes.

Mordida (Forma de Slaad Apenas). *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +7 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 11 (2d6 + 4) de dano perfurante.

Garra (Forma de Slaad Apenas). *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +7 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 7 (1d6 + 4) de dano cortante.

Cajado. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +7 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 11 (2d6 + 4) de dano de concussão.

Arremessas Chamas. *Ataque à Distância com Magia*: +4 para atingir, distância 45 m, um alvo. *Acerto*: 10 (3d6) de dano de fogo. O fogo incendeia objetos inflamáveis que não estejam sendo vestidos ou carregados.

Slaad Cinza

Aberração Média (metamorfo), caótico e neutro

Classe de Armadura 18 (armadura natural)
Pontos de Vida 127 (17d8 + 51)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	17 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	8 (–1)	14 (+2)

Perícias Arcanismo +5, Percepção +6
Resistência a Dano ácido, elétrico, fogo, frio, trovejante
Sentidos percepção às cegas 9 m, visão no escuro 18 m, Percepção passiva 16
Idiomas Slaad, telepatia 18 m
Nível de Desafio 9 (5.000 XP)

Armas Mágicas. Os ataques com arma do slaad são mágicos.

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração de um slaad é Carisma (CD de resistência de magia 14). Ele pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

À vontade: *detectar magia, detectar pensamentos, imagem maior, invisibilidade* (pessoal apenas), *mãos mágicas*
2/dia cada: *bola de fogo, idiomas, medo, voo*
1/dia: *viagem planar* (pessoal apenas)

Metamorfo. O slaad pode usar sua ação para se metamorfosear em um humanoide Pequeno ou Médio, ou voltar para sua forma verdadeira. Suas estatísticas, além do seu tamanho, são as mesmas em cada forma. Qualquer equipamento que ele esteja vestindo ou carregando não é transformado. Ele reverte a sua forma verdadeira se morrer.

Regeneração. O slaad recupera 10 pontos de vida no início de cada um dos seus turnos se possuir, pelo menos, 1 ponto de vida.

Resistência à Magia. O slaad possui vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Ataques Múltiplos. O slaad realiza três ataques: um com sua mordida e dois com suas garras ou espada grande.

Mordida (Forma de Slaad Apenas). *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +7 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 6 (1d6 + 3) de dano perfurante.

Garra (Forma de Slaad Apenas). *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +7 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 8 (1d10 + 3) de dano cortante.

Espada Grande. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +7 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 10 (2d6 + 3) de dano cortante.

Slaad da Morte

Aberração Média (metamorfo), caótico e mau

Classe de Armadura 18 (armadura natural)
Pontos de Vida 170 (20d8 + 80)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	15 (+2)	19 (+4)	15 (+2)	10 (+0)	16 (+3)

Perícias Arcanismo +6, Percepção +8
Resistência a Dano ácido, elétrico, fogo, frio, trovejante
Sentidos percepção às cegas 18 m, visão no escuro 18 m, Percepção passiva 18
Idiomas Slaad, telepatia 18 m
Nível de Desafio 10 (5.900 XP)

Armas Mágicas. Os ataques com arma do slaad são mágicos.

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração de um slaad é Carisma (CD de resistência de magia 15, +7 para atingir com ataques com magia). Ele pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

À vontade: *detectar magia, detectar pensamentos, imagem maior, invisibilidade* (pessoal apenas)*, mãos mágicas*
2/dia cada: *bola de fogo, idiomas, medo, voo*
1/dia cada: *névoa mortal, viagem planar* (pessoal apenas)

Metamorfo. O slaad pode usar sua ação para se metamorfosear em um humanoide Pequeno ou Médio, ou voltar para sua forma verdadeira. Suas estatísticas, além do seu tamanho, são as mesmas em cada forma. Qualquer equipamento que ele esteja vestindo ou carregando não é transformado. Ele reverte a sua forma verdadeira se morrer.

Regeneração. O slaad recupera 10 pontos de vida no início de cada um dos seus turnos se possuir, pelo menos, 1 ponto de vida.

Resistência à Magia. O slaad possui vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Ataques Múltiplos. O slaad realiza três ataques: um com sua mordida e dois com suas garras ou espada grande.

Mordida (Forma de Slaad Apenas). *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +9 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 9 (1d8 + 5) de dano perfurante mais 7 (2d6) de dano necrótico.

Garra (Forma de Slaad Apenas). *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +9 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 10 (1d10 + 5) de dano cortante mais 7 (2d6) de dano necrótico.

Espada Grande. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +9 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 12 (2d6 + 5) de dano cortante mais 7 (2d6) de dano necrótico.

Larva Slaad

Aberração Miúda, caótico e neutro

Classe de Armadura 12
Pontos de Vida 10 (4d4)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (–2)	15 (+2)	10 (+0)	3 (–4)	5 (–3)	3 (–4)

Perícias Furtividade +4
Resistência a Dano ácido, elétrico, fogo, frio, trovejante
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 7
Idiomas compreende Slaad, mas não pode falar
Nível de Desafio 1/8 (25 XP)

Resistência à Magia. O slaad possui vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 4 (1d4 + 2) de dano perfurante.

Sombra

As sombras são mortos-vivos que lembra exageros negros de sombras humanoides.

Disposição às Trevas. Da escuridão, a sombra se lança para se alimentar da vitalidade das criaturas vivas. Elas podem consumir qualquer criatura viva, mas elas tem uma propensão especial às criaturas imaculadas pelo mal. Uma criatura que viva uma vida de bondade e caridade consigna seus impulsos mais básicos e tentações mais fortes para a escuridão onde as sombras anseiam. Conforme uma sombra drena a força e forma física de sua vítima, a sombra da vítima se escurece e começa a se mover por sua própria vontade. Na morte, a sombra da criatura se liberta, tornando-se uma nova sombra morta-viva sedenta por mais vidas para consumir.

Se uma criatura de onde uma sombra foi criada, de alguma forma voltar à vida, sua sombra morta-viva sente o retorno. A sombra irá buscar seu “pai” para molesta-lo ou mata-lo. Enquanto a sombra persegue sua contraparte viva, a criatura que originou a sombra não projetará sombra até que o monstro seja destruído.

Natureza Morta-Viva. A sombra não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

Sombra

Morto-vivo Médio, caótico e mau

Classe de Armadura 12
Pontos de Vida 16 (3d8 + 3)
Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (–2)	14 (+2)	13 (+1)	6 (–2)	10 (+0)	8 (–1)

Perícias Furtividade +4 (+6 na penumbra ou escuridão)
Vulnerabilidade a Dano radiante
Resistência a Dano ácido, elétrico, fogo, frio, trovejante; concussão, perfurante e cortante de armas não-mágica
Imunidade a Dano necrótico, veneno
Imunidade a Condição agarrado, caído, envenenado, exausto, impedido, inconsciente, paralisado, petrificado
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10
Idiomas –
Nível de Desafio 1/2 (100 XP)

Amorfo. A sombra pode se mover através de um espaço de até 2,5 centímetros de espessura sem se espremer.

Furtividade Sombria. Enquanto estiver na penumbra ou na escuridão, a sombra pode realizar a ação de Esconder-se com uma ação bônus.

Fraqueza Solar. Enquanto estiver sob luz solar, a sombra tem desvantagem nas jogadas de ataque, testes de habilidade e testes de resistência.

Ações

Drenar Força. *Ataque Corpo-a-Corpo com Magia*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura. *Acerto*: 9 (2d6 + 2) de dano necrótico e o valor de Força da criatura é reduzido em 1d4. O alvo morre se sua Força for reduzida a 0. Do contrário, a redução dura até o alvo terminar um descanso curto ou longo.

Se um humanoide não-maligno morrer devido a esse ataque, uma nova sombra se ergue do corpo em 1d4 horas.

Sprite

Em bosques secretos e vales protegidos, estão os diminutos sprites com suas asas de libélula batendo. Apesar de todo o seu esplendor feérico, no entanto, falta nos sprites cordialidade e compaixão. Eles são guerreiros agressivos e durões, tomando medidas severas para afastar estranhos de seus lares. Invasores que chegarem muito perto terão seu caráter moral julgado, então serão postos para dormir ou afugentados.

Protetores da Floresta. Os sprites constroem pequenas vilas nos galhos de árvores e de entes dispostas, em clareiras verdejantes iluminadas por musgos, flores silvestres e cogumelos. A natureza selvagem prospera e os sprites não permitem invasores. Quando intrusos são avistados, os sprites desviam-nos com barulhos ameaçadores dos arbustos e estalos de galhos distantes. As criaturas tolas o bastante par persistirem na invasão do território dos sprites são atingidas com flechas envenenadas e induzidas a um sono entorpecente. Enquanto eles estiverem adormecidos, os sprites escapam, recuando para áreas ainda mais reclusas da floresta.

Videntes do Coração. Os sprites podem sentir se uma criatura é boa ou má pelo som e ternura das batidas do coração. Botando na balança as ações passadas de uma criatura, o sprite pode dizer se as batidas aceleradas do coração são de amor ou se sinalizam tristeza, ou se ele está enegrecido por ódio ou ganância. O poder do sprite de perceber o coração sempre mostra a verdade, pois o coração não pode mentir.

Fabricantes de Venenos. Nos domínios florestais, os sprites criam toxinas, unguentos, antídotos e venenos, incluindo o veneno sonífero com o qual cobrem suas flechas. Eles se aventuram fundo nas florestas para coletar flores, musgos e fungos raros, às vezes atravessando territórios perigosos para isso. Se estiverem desesperados, os sprites podem até roubar ingredientes dos jardins de bruxas.

Bons de Coração. Por serem juízes do coração e preferirem criaturas boas, os sprites se opõem à vontade de fadas malignas e se comprometem a frustrar arquifadas malignas a qualquer momento. Se eles encontrarem aventureiros em uma busca para livrar sua floresta de uma criatura feérica maligna ou da ameaça de goblinoides, eles irão oferecer seu suporte e até vir em auxílio deles quando os aventureiros menos esperarem.

Diferente dos pixies, os sprites raramente se envolvem em alegria frívola ou diversão. Eles são firmes guerreiros, protetores e juízes e sua inclinação severa faz com que as outras fadas considerem-nos extremamente sisudos e sérios. Porém, as fadas que respeitam o território dos sprites encontram neles aliados fieis em momentos de angústia.

Sprite

Fada Miúda, neutro e bom

Classe de Armadura 15 (armadura de couro)
Pontos de Vida 2 (1d4)
Deslocamento 3 m, voo 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
3 (–4)	18 (+4)	10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)	11 (+0)

Perícias Furtividade +8, Percepção +3
Sentidos Percepção passiva 13
Idiomas Comum, Élfico, Silvestre
Nível de Desafio 1/4 (50 XP)

Ações

Arco Curto. *Ataque à Distância com Arma*: +6 para atingir, distância 12/48 m, um alvo. *Acerto*: 1 de dano perfurante. Se o alvo for uma criatura, ela deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição CD 10 ou ficará envenenada por 1 minuto. Se o resultado do teste de resistência for 5 ou inferior, o alvo cairá inconsciente pela duração ou até sofrer dano ou outra criatura usar sua ação para acorda-lo.

Espada Longa. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +2 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 1 de dano cortante.

Invisibilidade. O sprite fica invisível até ele atacar, conjurar uma magia ou sua concentração acabar. Qualquer coisa que o sprite invisível estiver carregando ou vestindo fica invisível contanto que permaneça em contato com ele.

Visão do Coração. O sprite toca uma criatura e descobre o estado emocional atual dela. Se o alvo falhar num teste de resistência de Carisma CD 10, o sprite também saberá a tendência da criatura. Celestiais, corruptores e mortos-vivos falham automaticamente nesse teste de resistência.

Stirge

Essa horrenda criatura voadora perece um cruzamento entre um morcego gigante e um mosquito desproporcional. Suas patas terminam em pinças afiadas e seu longo probóscide em forma de agulha chicoteia o ar enquanto ele busca sua próxima refeição.

Os stirges alimentam-se do sangue das criaturas vivas, prendendo-se nelas e drenando-as lentamente. Apesar de representarem pouco perigo em pequenos números, um enxame de stirges pode ser uma ameaça formidável, se prendendo mais rapidamente que suas presas enfraquecidas podem arranca-los.

Drenar Sangue. Um stirge ataca ao pousar em uma vítima, encontrar um ponto vulnerável e introduzir seu probóscide na carne enquanto usa suas patas pinçadas para se grudar na vítima. Quando o stirge tiver se satisfeito, ele se desprende e voa para digerir sua refeição.

Stirge

Besta Miúda, imparcial

Classe de Armadura 14 (armadura natural)
Pontos de Vida 2 (1d)
Deslocamento 3 m, voo 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
4 (–3)	16 (+3)	11 (+0)	2 (–4)	8 (–1)	6 (–2)

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 9
Idiomas –
Nível de Desafio 1/8 (25 XP)

Ações

Drenar Sangue. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura. *Acerto*: 5 (1d4 + 3) de dano perfurante e o stirge se prende ao alvo. Enquanto estiver preso, o stirge não pode atacar. Ao invés disso, no início de cada um dos turnos do stirge, o alvo perde 5 (1d4 + 3) pontos de vida devido à perda de sangue.

O stirge pode se desprender gastando 1,5 metro de seu movimento. Ele fará isso após drenar 10 pontos de vida de sangue do alvo ou o alvo morrer. Uma criatura, incluindo o alvo, pode usar uma ação para desprender o stirge.

Súcubo/Íncubo

As súcubos e os íncubos habitam todos os Planos Inferiores e esses corruptores lascivos de asas negras podem ser encontrados a serviço de diabos, demônios, bruxas da noite, rakshasas e yugoloths. Asmodeu, senhor dos Nove Infernos, usa esses corruptores para atentar mortais a realizarem atos malignos. O lorde demônio Graz'zt mantem súcubos e íncubos como conselheiros e consortes.

Apesar das lendas se referirem a eles separadamente, qualquer súcubo pode se tornar um íncubo, e vice-versa. A maioria desses corruptores tem uma preferência por uma forma ou pela outra. Os mortais raramente veem uma súcubo ou um íncubo em sua forma verdadeira, já que esse corruptor, geralmente, começa a sua corrupção velada de formas insidiosas.

Corruptores Belos. Uma súcubo ou um íncubo primeiramente aparece em uma forma etérea, passando através de paredes como um fantasma espreitando próximo da cabeceira da cama de um mortal e sussurrando prazeres proibidos. As vítimas adormecidas são tentadas a sucumbirem ao seus desejos obscuros, quebrar tabus e alimentar apetites proibidos. Conforme o corruptor preenche os sonhos da vítima com imagens pervertidas, ela se torna mais suscetível a tentação na sua vida cotidiana.

Inevitavelmente, o corruptor entra no reino mortal em uma forma tentadora para influenciar diretamente as ações de uma criatura. Aparecendo disfarçado como um humanoide que já tenha aparecido anteriormente nos sonhos da vítima, a súcubo ou o íncubo seduz ou faz amizade com a vítima, entregando todos os desejos dela para que a vítima realize atos de maldade por sua própria vontade.

Um mortal lega sua alma para o corruptor não por um penhor formal ou contrato. Ao invés disso, quando uma súcubo ou um íncubo tiver corrompido uma criatura completamente – alguns dizem, fazendo com que a vítima cometa três traições de pensamento, palavra e ação – a alma da vítima pertencerá ao corruptor. Quanto mais virtuosa for a presa do corruptor, mais tempo se leva para corrompe-la, mas a recompensa pela queda é maior. Após corromper uma vítima com sucesso, a súcubo ou o íncubo a mata e a alma maculada desce para os Planos Inferiores.

A súcubo ou íncubo só recorre à enfeitiçar a vítima magicamente quando necessário, geralmente como uma forma de autodefesa. Uma criatura enfeitiçada não é responsável por seus atos, por isso, força-la a agir contra sua vontade não deixa o corruptor mais próximo do seu prêmio definitivo: a alma da vítima.

Beijo Mortal. O beijo de uma súcubo ou de um íncubo é uma continuação do desejo do corruptor por uma alma corrompida. Da mesma forma, o receptor do beijo do corruptor não tem nenhuma satisfação nele, experimentando apenas uma dor e vazio profundos transmitidos pelo corruptor. O beijo não é nada menos que um tipo de ataque, normalmente dado como um último adeus antes do corruptor fugir.

Prole de Corruptores. As súcubos e os íncubos podem reproduzir-se entre si para gerar mais de sua espécie. Menos frequente, é uma súcubo ou um íncubo se reproduzir com um humanoide. Dessa união profana, uma criança cambion é concebida. Invariavelmente, a prole corruptora é tão perversa quanto seus pais corruptores.

Súcubo/Íncubo

Corruptor Médio (metamorfo), neutro e mau

Classe de Armadura 15 (armadura natural)
Pontos de Vida 66 (12d8 + 12)
Deslocamento 9 m, voo 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (–1)	17 (+3)	13 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	20 (+5)

Perícias Enganação +9, Furtividade +7, Intuição +5, Percepção +5, Persuasão +9
Resistência a Dano elétrico, fogo, frio, veneno; concussão, cortante e perfurante de armas não-mágicas
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 15
Idiomas Abissal, Comum, Infernal, telepatia 18 m
Nível de Desafio 4 (1.100 XP)

Elo Telepático. O corruptor ignora a restrição de alcance da sua telepatia quando estiver se comunicando com uma criatura que ele tenha enfeitiçado. Ambos se quer precisam estar no mesmo plano de existência.

Metamorfo. O corruptor pode usar sua ação para se metamorfosear em um humanoide Pequeno ou Médio, ou voltar para sua forma verdadeira. Sem asas, o corruptor perde seu deslocamento de voo. Além disso, do seu tamanho e deslocamento, suas estatísticas são as mesmas em cada forma. Qualquer equipamento que ele esteja vestindo ou carregando não é transformado. Ele reverte a sua forma verdadeira se morrer.

Ações

Garra (Forma de Corruptor Apenas). *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 6 (1d6 + 3) de dano cortante.

Enfeitiçar. Um humanoide que o corruptor possa ver, a até 9 metros dele, deve ser bem sucedido num teste de resistência de Sabedoria CD 15 ou ficará magicamente enfeitiçado por 1 dia. O alvo enfeitiçado obedece os comandos verbais ou telepáticos do corruptor. Se o alvo sofrer qualquer dano ou receber um comando suicida, ele poderá repetir o teste de resistência, terminando o efeito sobre si num sucesso. Se o alvo for bem sucedido contra o efeito, ou se ele terminar o efeito sobre si, ele fica imune ao Enfeitiçar do corruptor pelas próximas 24 horas.

O corruptor pode ter apenas um alvo enfeitiçado por vez. Se ele enfeitiçar outro, o efeito no alvo anterior acaba.

Beijo Drenador. O corruptor beija uma criatura enfeitiçada por ele ou uma criatura voluntária. O alvo deve realizar um teste de resistência de Constituição CD 15 contra essa mágica, sofrendo 32 (5d10 + 5) de dano psíquico se fracassar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso. O máximo de pontos de vida do alvo é reduzido num valor igual ao dano sofrido. Essa redução dura até o alvo terminar um descanso longo. O alvo morre se esse efeito reduzir seu máximo de pontos de vida a 0.

Forma Etérea. O corruptor, magicamente, entra no Plano Etéreo a partir do Plano Material, ou vice-versa.

Tarrasque

O lendário tarrasque é possivelmente o monstro mais assustador do Plano Material. Acredita-se que apenas uma dessas criaturas exista, embora ninguém possa prever onde ele irá atacar.

Como um bípede escamoso, o tarrasque mede quinze metros de altura e vinte e um metros de comprimento, pesando centenas de toneladas. Ele se move como uma ave de rapina, inclinando-se para a frente e usando sua poderosa cauda longa para se equilibrar. Sua bocarra cavernosa abre-se o suficiente para engolir até as maiores criaturas e sua fome é tão grande que ele pode devorar as populações de cidades inteiras.

Destruição Lendária. O potencial destrutivo de um tarrasque é tão amplo que algumas culturas incorporaram o monstro em doutrinas religiosas, considerando suas aparições esporádicas na história como justiça ou ira divina. As lendas contam que o tarrasque dorme em seu covil secreto abaixo da terra, permanecendo em um estado inativo por décadas ou séculos. Quando ele acorda em resposta a algum chamado cósmico inescrutável, ele emerge das profundezas para obliterar tudo em seu caminho.

Tarrasque

Monstruosidade Imensa (titã), imparcial

Classe de Armadura 25 (armadura natural)
Pontos de Vida 676 (33d20 + 330)
Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
30 (+10)	11 (+0)	30 (+10)	3 (–4)	11 (+0)	11 (+0)

Testes de Resistência Int +5, Sab +9, Car +9
Imunidade a Dano fogo, veneno; concussão, cortante e perfurante de armas não-mágicas
Imunidade a Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado, paralisado
Sentidos percepção às cegas 36 m, Percepção passiva 10
Idiomas –
Nível de Desafio 30 (155.000 XP)

Carapaça Reflexiva. Sempre que o tarrasque for alvo de uma magia mísseis mágicos, uma magia de linha ou uma magia que requeira uma jogada de ataque à distância, role um d6. Entre 1 e 5, o tarrasque não é afetado. Num 6, o tarrasque não é afetado e o efeito é refletido de volta no conjurador como se ele tivesse sido originado do tarrasque, transformando o conjurador no alvo.

Monstro de Cerco. O tarrasque causa o dobro do dano a objetos e estruturas.

Resistência à Magia. O tarrasque possui vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Resistência Lendária (3/Dia). Se o tarrasque falhar em um teste de resistência, ele pode escolher obter sucesso, no lugar.

Ações

Ataques Múltiplos. O tarrasque pode usar sua Presença Aterradora. Ele pode então, realizar cinco ataques: um com sua mordida, dois com suas garras, um com seus chifres e um com sua cauda. Ele pode usar seu Engolir ao invés de sua mordida.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +19 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 36 (4d12 + 10) de dano perfurante. Se o alvo for uma criatura, ela fica agarrada (CD 20 para escapar). Até o agarrão acabar, o alvo fica impedido e o tarrasque não pode morder outro alvo.

Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +19 para atingir, alcance 4,5 m, um alvo. *Acerto*: 28 (4d8 + 10) de dano cortante.

Chifres. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +19 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 32 (4d10 + 10) de dano perfurante.

Cauda. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +19 para atingir, alcance 6 m, um alvo. *Acerto*: 24 (4d6 + 10) de dano de concussão. Se o alvo for uma criatura, ele deve ser bem sucedido num teste de resistência de Força CD 20 ou será derrubado no chão.

Presença Aterradora. Cada criatura, à escolha do tarrasque, que esteja a até 36 metros dele e esteja ciente disso, deve ser bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria CD 17 ou ficará amedrontada por 1 minuto. Uma criatura pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos turnos dela, com desvantagem se o tarrasque estiver em sua linha de visão, terminando o efeito sobre si, caso obtenha sucesso. Se o teste de resistência de uma criatura for bem sucedido ou caso o efeito termine sobre ela, a criatura ficará imune a Presença Aterradora do tarrasque pelas próximas 24 horas.

Engolir. O tarrasque realiza um ataque de mordida contra um alvo Grande ou menor que esteja agarrando. Se o ataque atingir, o alvo sofre o dano da mordida, é engolido e o agarrão termina. Enquanto estiver engolido, o alvo estará cego e impedido, ele terá cobertura total contra ataques e outros efeitos de fora do tarrasque e sofre 56 (16d6) de dano ácido no começo de cada turno do tarrasque.

Se o tarrasque sofrer 60 de dano ou mais em um único turno por uma criatura engolida, o tarrasque deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição CD 20 no final desse turno ou regurgitará todas as criaturas engolidas, que cairão em um espaço a até 3 metros do tarrasque. Se o tarrasque morrer, uma criatura engolida não estará mais impedida por ele e poderá escapar do corpo usando 6 metro de movimento, estando caída ao sair.

Ações Lendárias

O tarrasque pode realizar 3 ações lendárias, escolhidas dentre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. O tarrasque recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dele.

Ataque. O tarrasque realiza um ataque de garra ou um ataque de cauda.

Movimento. O tarrasque se move até metade do seu deslocamento.

Mastigar (Custa 2 Ações). O tarrasque realiza um ataque de mordida ou usa seu Engolir.

Tartaruga-Dragão

Dragão Imenso, neutro

Classe de Armadura 20 (armadura natural)
Pontos de Vida 341 (22d20 + 110)
Deslocamento 6 m, natação 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
25 (+7)	10 (+0)	20 (+5)	10 (+0)	12 (+1)	12 (+1)

Testes de Resistência Des +5, Con +10, Sab +6
Resistência a Dano fogo
Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 11
Idiomas Aquan, Dracônico
Nível de Desafio 17 (18.000 XP)

Anfíbio. A tartaruga-dragão pode respirar ar e água.

Ações

Ataques Múltiplos. A tartaruga-dragão realiza três ataques: um com sua mordida e dois com suas garras. Ela pode realizar um ataque de cauda no lugar dos seus dois ataques de garra.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +12 para atingir, alcance 4,5 m, um alvo. *Acerto*: 26 (3d12 + 7) de dano perfurante.

Garra. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +12 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 16 (2d8 + 7) de dano cortante.

Cauda. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +12 para atingir, alcance 4,5 m, um alvo. *Acerto*: 26 (3d12 + 7) de dano de concussão. Se o alvo for uma criatura, ela deve ser bem sucedida num teste de resistência de Força CD 20 ou será empurrada até 3 metros para longe da tartaruga-dragão e cairá no chão.

Sopro de Vapor (Recarrega 5–6). A tartaruga-dragão expele vapor escaldante num cone de 18 metros. Cada criatura na área deve realizar um teste de resistência de Destreza CD 18, sofrendo 52 (15d6) de dano de fogo caso fracassem, ou metade desse dano caso obtenham sucesso. Estar dentro da água não confere resistência contra esse dano.

Tartaruga-Dragão

As tartarugas-dragão estão dentre as criaturas mais assustadoras dos oceanos. Tão grande e voraz quanto as mais antigas espécimes de dragões terrestres, uma tartaruga-dragão ataca com suas mandíbulas mortais, sopro de vapor e cauda esmagadora.

O casco rígido de uma tartaruga-dragão tem a mesma cor verde escuro das águas profundas onde esse monstro vive. Realces prateados revestindo o casco se assemelham a luzes dançando sobre o mar aberto e a superfície da tartaruga-dragão, às vezes, é confundida pelo reflexo do sol ou da lua nas ondas.

Dragões das Profundezas. Como dragões verdadeiros, as tartarugas-dragão coletam tesouros, primeiro afundando navios e depois peneirando os destroços atrás de moedas e itens preciosos. Uma tartaruga-dragão engole o tesouro para transporta-lo, depois regurgitando-o quando chega ao seu covil.

As tartarugas-dragão habitam em cavernas escondidas em recifes de coral, sob o fundo do mar ou em trechos de costa acidentada. Se uma caverna escolhida já estiver sendo habitada, uma tartaruga-dragão atacará seus residentes atuais em uma tentativa de tomar a caverna.

Monstros Mercenários. Uma tartaruga-dragão é esperta o suficiente para ser subornada e piratas que naveguem mares patrulhados por essas criaturas rapidamente aprendem a oferecer-lhes tesouros em troca de passagem segura. Sahuagin astutos às vezes se aliam a tartarugas-dragão, seduzindo-as com tesouros para usar suas armas de sopro de causticantes em assaltos sahuagin contra navios e colônias costeiras.

Força Elemental. As tartarugas-dragão, às vezes encontram caminhos através de brechas planares submersas para o Plano Elemental da Água. Essas espécimes monstruosas podem frequentemente ser encontradas servindo marids, que constroem magníficos tronos de coral nas costas das tartarugas-dragão e cavalgam-nas como montarias.

Thri-Kreen

Os thri-kreen vagam pelos desertos e savanas do mundo, evitando todas as outras raças.

Comunicação Thri-kreen. Os thri-kreen aplicam um idioma sem palavras. Para demonstrar emoção e reação, um thri-kreen estala suas mandíbulas e balança suas antenas, dando aos outros thri-kreen uma sensação do que está pensando e sentido. As outras criaturas consideram esse meio de comunicação difícil de se interpretar e impossível de se reproduzir.

Quando são forçados a interagir com criaturas inteligentes de outras espécies, os thri-kreen aplicam métodos alternativos de comunicação, como desenhar imagens na areia ou criam imagens com galhos ou folhas de grama.

Emoções Limitadas. Os thri-kreen experimentam toda a gama de emoções, mas não são tão propensos a explosões emocionais quanto os humanos. Os thri-kreen com habilidade psiônica frequentemente demonstram uma variedade maior de emoções, particularmente se eles viverem próximo ou interagirem com humanos ou outras criaturas muito emotivas.

Isolacionistas e Andarilhos. Os thri-kreen consideram todas as outras criaturas vivas como nutrientes em potencial e eles adoram o sabor da carne dos elfos em particular. Se uma criatura puder ser usado como algo além de alimento, o thri-kreen provavelmente não a atacará à primeira vista. Os thri-kreen matam para sobreviver, nunca por esporte.

Aqueles que Nunca Dormem. Os thri-kreen não precisam dormir e podem descansar enquanto permanecem alerta e realizam tarefas leves. Sua inabilidade para dormir é um dos motivos para a expectativa de vida dos thri-kreen ser tão curta, a expectativa de vida média de um thri-kreen é de apenas trinta anos.

Variação: Armas e Psiônicos Thri-Kreen

Alguns thri-kreen usam **armas marciais** especiais. Uma gythka é uma arma de haste de duas mãos com uma lâmina em cada ponta. Uma chatkcha é uma cunha chata e triangular com três lâminas serrilhadas (uma arma leve de arremesso).

Um thri-kreen armado com uma gythka e chatkchas ganha as seguintes opções de ação:

Ataques Múltiplos. O thri-kreen realiza dois ataques de gythka ou dois ataques de chatkcha.

Gythka. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +3 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 5 (1d8 + 1) de dano cortante.

Chatkcha. *Ataque à Distância com Arma*: +4 para atingir, distância 9/36 m, um alvo. *Acerto*: 5 (1d6 + 2) de dano cortante.

Alguns poucos thri-kreen manifestam habilidades psiônicas, usando seus poderes para ajudar a caçar e se comunicar mais facilmente com estrangeiros.

Um thri-kreen psiônico possui **telepatia** com alcance de 18 metros e adquire o seguinte traço adicional:

Conjuração Inata (Psionismo). A habilidade de conjuração de um thri-kreen é Sabedoria (CD de resistência de magia 11). Ela pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

À vontade: *mãos mágicas* (a mão é invisível)
2/dia cada: *arma mágica, nublar*
1/dia: *invisibilidade* (pessoal apenas)

Thri-Kreen

Humanoide Médio (thri-kreen), caótico e neutro

Classe de Armadura 15 (armadura natural)
Pontos de Vida 33 (6d8 + 6)
Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	15 (+2)	13 (+1)	8 (–1)	12 (+1)	7 (–2)

Perícias Furtividade +4, Percepção +3, Sobrevivência +3
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 13
Idiomas Thri-kreen
Nível de Desafio 1 (200 XP)

Carapaça de Camaleão. O thri-kreen pode mudar a cor de sua carapaça para combinar com a cor e textura de suas redondezas. Como resultado, ele tem vantagem em testes de Destreza (Furtividade) feitos para se esconder.

Salto Parado. O salto à distância do thri-kreen vai até 9 metros e o salto em altura vai até 4,5 metros, com ou sem uma corrida inicial.

Ações

Ataques Múltiplos. O thri-kreen realiza dois ataques: um com sua mordida e um com suas garras.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +3 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura. *Acerto*: 4 (1d6 + 1) de dano perfurante e o alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição CD 11 ou ficará envenenado por 1 minuto. Se o teste de resistência fracassar por 5 ou mais, o alvo também fica paralisado enquanto estiver envenenado dessa forma. O alvo envenenado pode repetir o teste de resistência em cada um dos turnos dele, terminando o efeito sobre si com um sucesso.

Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +3 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 6 (2d4 + 1) de dano cortante.

Tríbulo Brutal

Um abominável horror das profundezas da terra, o tríbulo brutal escava complexos de caverna, masmorras ou colônias do Subterrâneo em busca de comida. Aqueles sortudos o suficiente para sobreviver ao ataque do tríbulo brutal frequentemente lembram-se muito pouco do incidente, graças ao olhar de confusão do tríbulo brutal.

Escavadores Desonestos. Os tríbulos brutais podem escavar através da rocha sólida, formando túneis no seu caminho. A quitina dura como aço de seus corpos pode suportar os desmoronamentos, colapsos de túneis e quedas de pedras que normalmente os seguem.

Enterrando-se na parede de cavernas ou passagens, um tríbulo brutal aguarda pela passagem de criaturas do outro lado suas antenas peludas sentem qualquer movimento ao seu redor. Quando ele emerge em uma chuva de terra e pedras, sua presa desavisada vira-se para confrontar a ameaça que se aproxima – e é fascinada pelos olhos desconcertantes do tríbulo brutal, forçada a permanecer indefesa enquanto as mandíbulas do tríbulo se fecham.

Embaralhador de Mentes. Muitos sobreviventes de um encontro com um tríbulo brutal recordam pouco do ataque, pois o olhar de confusão do monstro embaralha suas lembranças sobre o evento. Aqueles que lutaram e mataram tríbulos brutais reconhecem os sinais. Para outros habitantes do Subterrâneo, contos terríveis de exploradores desaparecidos e destruição desenfreada falam de um inimigo desconhecido. Os tríbulos brutais assumem um estado de sobrenatural nessas histórias angustiantes, muitas das quais transmitem o mesmo aviso: quando um tríbulo brutal for avistado, já é tarde demais para escapar.

Tríbulo Brutal

Monstruosidade Grande, caótico e mau

Classe de Armadura 18 (armadura natural)
Pontos de Vida 93 (11d10 + 33)
Deslocamento 9 m, escavação 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	13 (+1)	16 (+3)	9 (–1)	10 (+0)	10 (+0)

Sentidos visão no escuro 36 m, sentido sísmico 18 m, Percepção passiva 10
Idiomas Tríbulo Brutal
Nível de Desafio 5 (1.800 XP)

Escavador. O tríbulo brutal pode escavar através de rocha sólida com metade do seu deslocamento de escavação e deixa um túnel de 1,5 metro de largura por 2,4 metros de altura para trás.

Olhar de Confusão. Quando uma criatura começa seu turno a até 9 metros do tríbulo brutal e é capaz de ver os olhos do tríbulo, o tríbulo pode força-la magicamente a realizar um teste de resistência de Carisma CD 15, a não ser que o tríbulo esteja incapacitado.

Se fracassar no teste de resistência, a criatura não pode realizar reações até o início do próximo turno dela e rola um d8 para determinar o que ela faz durante esse turno. Entre 1 e 4, a criatura não faz nada. Entre 5 e 6, a criatura não realiza nenhuma ação, mas usa todo o seu deslocamento para se mover em uma direção aleatória. Entre 7 e 8, a criatura realiza um ataque corpo-a-corpo contra uma criatura aleatória, ou não faz nada caso não haja nenhuma criatura no alcance.

A não ser que esteja surpresa, uma criatura pode desviar seu olhar para evitar o teste de resistência no início do turno dela. Se a criatura o fizer, ela não poderá ver o tríbulo brutal até o início do próximo turno dela, quando ela poderá desviar o olhar novamente. Se a criatura olhar para o tríbulo nesse meio tempo, ela deve imediatamente realizar a resistência.

Ações

Ataques Múltiplos. O tríbulo brutal realiza três ataques: dois com suas garras e um com suas mandíbulas.

Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +8 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 9 (1d8 + 5) de dano cortante.

Mandíbulas. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +8 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 14 (2d8 + 5) de dano cortante.

Troglodita

Os selvagens e degenerados trogloditas escondem-se nas profundezas rasas do Subterrâneo em um constante estado de guerra contra seus vizinhos e uns contra os outros. Eles marcam as fronteiras de seus territórios com ossos partidos e caveiras, ou com pictogramas pintados com sangue ou esterco.

Talvez os mais repugnantes de todos os humanoides, os trogloditas comem qualquer coisa que possam suportar. Eles vivem na imundície. As paredes de seus lares cavernosos são manchadas com sujeira, secreções oleosas e restos de seus banquetes nojentos.

Brutos Simplórios. Os trogloditas tem uma cultura comunitária simples, devotada praticamente apenas a procura de comida. Muito simplórios para planejarem mais do que alguns dias no futuro, os trogloditas dependem de ataques e caçadas constantes para sobreviver. Eles tem um prazer sádico em caçar criaturas inteligentes mais fracas que eles e não mostram misericórdia com aqueles que eles capturam e trazem de volta aos seus covis para serem devorados. Os trogloditas maiores e mais resistentes lideram a caçada e tornam-se os líderes de suas tribos. Porém, se um líder mostrar qualquer fraqueza ou hesitação, os outros trogloditas o atacarão e devoraram em um frenesi.

Os trogloditas fazem pouco e constroem menos ainda, coletando suas posses de suas presas. Eles sabem o valor de armas e armaduras de metal e lutam entre si pelo direito de possuir tais itens. Uma tribo de trogloditas pode se fragmentar por brigas por uma única espada longa.

Devotos de Laogzed. Alguns trogloditas veneram Laogzed, um demoníaco sapo-lagarto monstruosamente gordo que dorme no Abismo. Laogzed não oferece nada em troca aos trogloditas, exceto inspiração, pois esse é o sonho de seus adoradores trogloditas, tornar-se tão gordo, bem alimentado e saciado quanto ele parece ser.

Troglodita

Humanoide Médio (troglodita), caótico e mau

Classe de Armadura 11 (armadura natural)
Pontos de Vida 13 (2d8 + 4)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	6 (–2)	10 (+0)	6 (–2)

Perícias Furtividade +2
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10
Idiomas Troglodita
Nível de Desafio 1/4 (50 XP)

Fedor. Qualquer criatura diferente de um troglodita que começar seu turno a 1,5 metro do troglodita deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição CD 12 ou ficará envenenada até o início do seu próximo turno. Se obtiver sucesso no teste de resistência, a criatura fica imune ao fedor de todos os trogloditas por 1 hora.

Pele de Camaleão. O troglodita tem vantagem em testes de Destreza (Furtividade) feitos para se esconder.

Sensibilidade à Luz Solar. Enquanto estiver sob luz solar, o kuo-toa tem desvantagem nas jogadas de ataque, assim como em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados a visão.

Ações

Ataques Múltiplos. O troglodita realiza três ataques: um com sua mordida e dois com suas garras.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 4 (1d4 + 2) de dano perfurante.

Garra. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 4 (1d4 + 2) de dano cortante.

Troll

Nascidos com aparências horrendas, os trolls comem tudo que eles puderem pegar e devorar. Eles não possuem uma sociedade para se falar, mas eles servem como mercenários a orcs, ogros, ettins, bruxas e gigantes. Como pagamento, os trolls exigem comida e tesouros. Os trolls são difíceis de se controlar, porém, fazem o que querem, mesmo quando estão lidando com criaturas mais poderosas.

Regeneração. Esmagar os ossos de um troll e cortar suas peles borrachudas apenas deixa o troll mais zangado. As feridas de um troll se fecham rapidamente. Se o monstro perder um braço, uma perna, ou até mesmo sua cabeça, essas partes desmembradas podem, às vezes, agir com vida própria. Um troll pode até mesmo recolocar partes do corpo decepadas, despreocupado com sua deficiência momentânea. Apenas ácido e fogo podem impedir as propriedades regenerativas da carne de um troll. Os trolls, enfurecidos, irão atacar indivíduos que estejam realizando ataques de ácido e fogo contra eles acima de todas as outras presas.

Aberrações Troll. Suas capacidades regenerativas fazem dos trolls especialmente suscetíveis a mutações. Apesar de incomuns, tais transformações podem resultar do que o troll fez ou do que fizeram com ele. Podem crescer duas cabeças do cepo do pescoço de um troll decapitado, enquanto que um troll que devore uma criatura feérica pode ganhar um ou mais traços dessa criatura.

Variação: Membros Repugnantes

Alguns trolls possuem o seguinte traço.

Membros Repugnantes. Sempre que o troll sofrer, pelo menos, 15 de dano cortante de uma vez, role um d20 para determinar o que acontece com ele:

1–10: Nada mais acontece.
11–14: Uma perna é decepada do troll, se ele possuir quaisquer pernas restantes.
15–18: Um braço é decepado do troll, se ele possuir quaisquer braços restantes.
19–20: O troll é decapitado, mas ele morre apenas se não puder se regenerar. Se ele morrer, a cabeça decepada também morre.

Se o troll terminar um descanso curto ou longo sem recolocar um membro ou cabeça decepado, a parte cresce novamente. Nesse momento, a parte decepada morre. Até lá, a parte decepada age na iniciativa do troll e possui sua própria ação e movimento. Uma parte decepada tem CA 13, 10 pontos de vida e o traço Regeneração do troll.

Uma **perna decepada** é incapaz de atacar e tem deslocamento de 1,5 metro.

Um **braço decepado** possui deslocamento 1,5 metro e pode realizar um ataque de garra no seu turno, com desvantagem na jogada de ataque, a não ser que o troll possa ver o braço e o alvo dele. Cada vez que o troll perder um braço, ele perde um ataque de garra.

Se sua cabeça for decepada, o troll perde seu ataque de mordida e seu corpo fica cego, a não ser que a cabeça possa vê-lo. A **cabeça decepada** tem deslocamento de 0 metros e o traço Faro Aguçado do troll. Ela pode realizar um ataque de mordida apenas contra um alvo em seu espaço.

O deslocamento do troll é reduzido à metade se uma perna for perdida. Se ele perder ambas as pernas, ele fica caído no chão. Se ele possuir ambos os braços, poderá rastejar. Com apenas um braço, ele ainda pode rastejar, mas seu deslocamento é reduzido à metade. Sem pernas e sem braços, seu deslocamento é 0 e ele não pode se beneficiar por quaisquer bônus de deslocamento.

Troll

Gigante Grande, caótico e mau

Classe de Armadura 15 (armadura natural)
Pontos de Vida 84 (8d10 + 40)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	13 (+1)	20 (+5)	7 (–2)	9 (–1)	7 (–2)

Perícias Percepção +1
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 11
Idiomas Gigante
Nível de Desafio 5 (1.800 XP)

Faro Aguçado. O troll tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados ao olfato.

Regeneração. O troll recupera 10 pontos de vida no início de cada um dos seus turnos. Se o troll sofrer dano de ácido ou fogo, esse traço não funcionará até o início do próximo turno do troll. O troll morre apenas se começar seu turno com 0 pontos de vida e não puder se regenerar.

Ações

Ataques Múltiplos. O troll realiza três ataques: um com sua mordida e dois com suas garras.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +7 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 7 (1d6 + 4) de dano perfurante.

Garra. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +7 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 11 (2d6 + 4) de dano cortante.

Unicórnio

Os unicórnios vivem em florestas encantadas. Alheio aos cavalos com que se assemelha, um unicórnio é uma criatura celestial que vaga por reinos silvestres, sua forma branca cintila como a luz estelar.

A testa do unicórnio ostenta um único chifre espiralado de marfim cujo toque mágico pode curar os doentes e os feridos. Suas orelhas captam as palavras e sussurros das criaturas que compartilham seu domínio, e ele conhece a língua dos elfos e do povo silvestre. Os unicórnios permitem que criaturas de bom coração entre suas florestas para caçar ou coletar comida, mas eles mantem o mal longe de suas fronteiras. Criaturas de coração cruel raramente deixam o domínio de um unicórnio vivas.

Guardiões Divinos. Divindades boas colocam unicórnios no Plano Material para expulsar o mal e preservar e proteger locais sagrados. A maioria dos unicórnios protege um reino delimitado, como uma floresta encantada. Porém, os deuses às vezes enviam um unicórnio para guardar artefatos sagrados ou para proteger criaturas especificas. Quando as forças das trevas atacam um indivíduo que os deuses desejam proteger, eles enviarão esse indivíduo para a floresta de um unicórnio, onde criaturas malignas o perseguirão por sua conta e risco.

Os unicórnios frequentemente servem divindades da floresta e dos bosques, incluindo os deuses das fadas benevolentes. Apesar de todos os unicórnios terem poderes de cura naturais, alguns servem os deuses com capacidades maiores, realizando milagres normalmente reservados aos sumo sacerdotes.

Senhores da Floresta. A floresta de um unicórnio é um reino celestial onde nada que ocorra sob as folhas banhadas pelo sol, escapam da percepção da criatura. Um unicórnio ouve cada nota ofegante cantada pelos elfos que residem em meio às copas das árvores. Ele sente onde cada lagarta sai de seu casulo, cada folha e ramo no qual uma bela borboleta descansa suas asas cansadas.

Na floresta de um unicórnio, uma sensação de calma persevera. De lobos e raposas a pássaros, esquilos e minúsculos insetos, as criaturas do domínio de um unicórnio parecem muito mansas. Pixies, sprites, sátiros, dríades e outras fadas normalmente volúveis servem lealmente um unicórnio quando elas vivem dentro de suas florestas. Sob a proteção de um unicórnio, as criaturas se sentem seguras da ameaça da invasão da civilização e da propagação insidiosa do mal.

Um unicórnio vaga constantemente por seu domínio, movendo-se sempre cuidadosamente para não perturbar seus outros habitantes. Uma criatura pode vislumbrar a passagem do unicórnio e, de repente, não ver nada além dos bosques silvestres.

Chifres Sagrados. O chifre de um unicórnio é o foco do seu poder, um fragmento de magia divina forjado em marfim espiralado. Varinhas de chifres de unicórnio canalizam mágica poderoso, enquanto as armas de chifres de unicórnio golpeiam com força divina. Os magos podem fazer poções e tinta de pergaminho potentes com o pó de chifre de unicórnio, ou usá-lo como componente para rituais místicos. Porém, qualquer criatura que tenha parte, mesmo que pequena, no assassinato de um unicórnio, está suscetível de se tornar alvo de retribuição divina.

Montarias Abençoadas. Quando as trevas e o mal ameaçam prevalecer no mundo mortal, os deuses às vezes veem um motivo para vincular um unicórnio de montaria com um campeão. Um paladino montado em um unicórnio é um sinal de intervenção direta dos deuses nos assuntos do reino mortal. Ela é uma aliança sagrada feita para extirpar as cabeças de demônios e banir diabos de volta para os Nove Infernos.

Enquanto os tempos difíceis de trevas persistirem, o unicórnio ficará com o campeão, com seu chifre brilhando intensamente para afastar a noite. Porém, se o campeão dos deuses cair em desgraça ou se virar contra a causa da justiça e do bem, o unicórnio partirá, nunca mais retornando.

O Covil do Unicórnio

O covil de um unicórnio pode ser uma ruína antiga encoberta por vinhas, uma clareira brumosa envolta por poderosos carvalhos, o topo de uma colina coberto de flores vivido com borboletas ou algum outro local sereno da floresta.

Efeitos Regionais

Transformado pela presença celestial da criatura, o domínio de um unicórnio pode incluir qualquer dos seguintes efeitos mágicos:

- Incêndios a céu aberto de natureza não-mágica são extintos dentro do domínio do unicórnio. Tochas e fogueiras recusam-se a queimar, mas lanternas fechadas não são afetadas.
- As criaturas nativas do domínio do unicórnio tem mais facilidade para se esconder; elas tem vantagem em todos os testes de Destreza (Furtividade) feitos para se esconder.
- Quando uma criatura de tendência boa conjura uma magia ou usa um efeito mágico que faz com que outra criatura de tendência boa recupere pontos de vida, o alvo recupera o valor máximo de pontos de vida possível para essa magia ou efeito.
- Maldições afetando qualquer criatura de tendência boa são suprimidas.

Se o unicórnio morrer, esses efeitos terminam imediatamente.

Unicórnio

Celestial Grande, leal e bom

Classe de Armadura 12
Pontos de Vida 67 (9d10 + 18)
Deslocamento 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	16 (+3)

Imunidade a Dano veneno
Imunidade a Condição enfeitiçado, envenenado, paralisado
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 13
Idiomas Celestial, Élfico, Silvestre, telepatia 18 m
Nível de Desafio 5 (1.800 XP)

Armas Mágicas. Os ataques com arma do unicórnio são mágicos.

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração de um unicórnio é Carisma (CD de resistência de magia 14). Ele pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de quaisquer componentes:

À vontade: *detectar bem e mal, druidismo, passos sem pegadas*
1/dia cada: *acalmar emoções, constrição, dissipar o bem e mal*

Investida. Se o unicórnio se mover, pelo menos, 6 metros em linha reta até um alvo e então atingi-lo com seu ataque de chifre no mesmo turno, o alvo sofre 9 (2d8) de dano perfurante extra. Se o alvo for uma criatura, ele deve ser bem sucedido num teste de resistência de Força CD 15 ou será derrubado no chão.

Resistência à Magia. O unicórnio possui vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Ataques Múltiplos. O unicórnio realiza dois ataques: um com seus cascos e um com seu chifre.

Cascos. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +7 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 11 (2d6 + 4) de dano de concussão.

Chifre. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +7 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 8 (1d8 + 4) de dano perfurante.

Toque Curativo (3/Dia). O unicórnio toca outra criatura com seu chifre. O alvo recupera magicamente 11 (2d8 + 2) pontos de vida. Além disso, o toque remove todas as doenças e neutraliza todos os venenos afligindo o alvo.

Teletransporte. O unicórnio magicamente teletransporta a si e até mais três criaturas voluntárias, que ele possa ver a até 1,5 metros dele, junto com todo o equipamento que estejam vestindo ou carregando, para um local que seja familiar ao unicórnio a até 1,5 quilômetro de distância.

Ações Lendárias

O unicórnio pode realizar 3 ações lendárias, escolhidas dentre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. O unicórnio recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dele.

Cascos. O unicórnio realiza um ataque com seus cascos.
Escudo Cintilante (Custa 2 Ações). O unicórnio cria um campo mágico cintilante em volta de si mesmo ou de outra criatura que ele possa ver, a até 18 metros dele. O alvo recebe +2 de bônus na CA até o final do próximo turno do unicórnio.
Curar-se (Custa 3 Ações). O unicórnio recupera magicamente 11 (2d8 + 2) pontos de vida.

Urso-Coruja

O guincho de um urso-coruja ecoa pelos vales escuros e florestas tenebrosas, penetrando a noite calma para anunciar a morte de sua presa. Penas cobrem a pelagem grossa do seu corpo ursino e as pupilas límpidas de seus grandes olhos redondos fitam furiosamente de sua cabeça de coruja.

Ferocidade Mortal. A reputação dos ursos-coruja por sua ferocidade, agressividade, obstinação e mau humor, tornam-nos um dos mais temidos predadores do ambiente selvagem. Existe muito pouco, praticamente nada, que um urso-coruja faminto tema. Até mesmo monstros superiores ao urso-coruja em tamanho e força evitam cruzar com eles, pois essas criaturas não se importa com a força superior de um adversário, atacando sem provocação.

Predadores Excepcionais. Um urso-coruja emerge de sua toca por volta do pôr do sol e caça nas horas mais escuras da noite, piando ou guinchando para declarar seu território, para procurar um companheiro ou para apavorar as presas no seu território de caça. Estas são tipicamente florestas familiares ao urso-coruja, densas o suficiente para limitar as rotas de fuga de suas presas.

Um urso-coruja faz sua toca em uma caverna ou ruína repleta de ossos de suas presas. Ele larga mortos parcialmente devorados atrás da sua toca, armazenando porções de carcaças entre as rochas, arbustos e árvores ao redor. O cheiro de sangue e carne apodrecendo fica mais forte próximo do covil de um urso-coruja, atraindo coletores e assim, juntando mais presas.

Os ursos-coruja caçam sozinhos ou em casais. Se as presas forem abundantes, uma família de ursos-coruja pode permanecer junta por mais tempo que o necessário para criar seus filhotes. Do contrário, eles se separam assim que os jovens estiverem aptos a caçar.

Companheiros Selvagens. Apesar de serem mais inteligentes que a maioria dos animais, os ursos-coruja são difíceis de domesticar. Porém, com tempo, comida e sorte suficientes, uma criatura inteligente pode treinar um urso-coruja a reconhece-lo como seu mestre, fazendo dele um guardião resoluto ou uma montaria rápida e resistente. Povos de assentamentos fronteiriços remotos tiveram sucesso até em fazer corridas de ursos-coruja, mas os espectadores frequentemente apostam em qual urso-coruja atacará seu domador como apostariam em qual iria chegar na linha de chegada primeiro.

Comunidades élficas encorajam ursos-coruja a fazerem suas tocas debaixo de suas vilas nas copas das árvores, usando as bestas como uma defesa natural durante a noite. Os hobgoblins apreciam ursos-coruja como bestas de guerra e os gigantes da colina e gigantes do gelo, às vezes, mantem ursos-coruja como animais de estimação. Um urso-coruja faminto pode aparecer numa arena gladiatória, impiedosamente eviscerando e devorando seus adversários perante uma audiência sedenta por sangue.

Origem dos Ursos-Coruja. Estudiosos debatem há muito tempo sobre as origens do urso-coruja. A teoria mais comum é que um mago demente criou a primeira espécime ao cruzar uma coruja gigante com um urso. Porém, elfos veneráveis dizem conhecer essas criaturas a milhares de anos e algumas fadas insistem que os ursos-coruja sempre existiram em Faéria.

Urso-Coruja

Monstruosidade Grande, imparcial

Classe de Armadura 13 (armadura natural)
Pontos de Vida 59 (7d10 + 21)
Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	12 (+1)	17 (+3)	3 (–4)	12 (+1)	7 (–2)

Perícias Percepção +3
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 13
Idiomas –
Nível de Desafio 3 (700 XP)

Visão e Faro Aguçados. O urso-coruja tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados à visão e ao olfato.

Ações

Ataques Múltiplos. O urso-coruja realiza dois ataques: um com sua bicada e um com suas garras.

Bicada. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +7 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 10 (1d10 + 5) de dano perfurante.

Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +7 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 14 (2d8 + 5) de dano cortante.

Vampiros

Desperto para uma noite interminável, os vampiros tem fome pela vida que perderam e saciam essa fome ao beber o sangue dos vivos. Os vampiros abominam a luz solar, pois seu toque os queima. Eles nunca projetam sombras ou reflexos e qualquer vampiro que deseje se mover sem ser notado entre os vivos, se mantem na escuridão e longe de superfícies reflexivas.

Desejos Sombrios. Se um vampiro mantem ou não quaisquer lembranças de sua vida anterior, seus apegos emocionais murcharam enquanto sentimentos que outrora foram puros se distorceram pela morte-vida. Amor se tornou uma obsessão compulsiva, enquanto amizade se tornou inveja amarga. No lugar de emoções, os vampiros perseguem símbolos físicos do seus desejos, assim sendo, um vampiro buscando amor irá se fixar em uma bela jovem. Uma criança pode se tornar m objeto de fascínio para um vampiro obcecado com a juventude e potencial. Outros cercam-se com artes, livros e itens sinistros como instrumentos de tortura ou troféus de criaturas que eles mataram.

Nascido da Morte. A maioria das vítimas de um vampiro se tornam crias vampíricas – criaturas vorazes com uma sede vampírica por sangue, mas sob o controle do vampiro que as criou. Se um vampiro verdadeiro permitir que uma cria sugue o sangue de seu corpo, a cria se transformará em um vampiro verdadeiro não estando mais sob controle do seu mestre. Poucos vampiros estão dispostos a abrir mão de seu controle dessa maneira. As crias vampíricas tornam-se livre quando seu criador morre.

Preso a Cova. Cada vampiro permanece preso a seu caixão, cripta ou túmulo, onde ele deve descansar durante o dia. Se um vampiro não tiver um enterro formal, ele deve descansar debaixo de dois palmos de terra no local de sua transição para a morte-vida. Um vampiro pode mover seu local de enterro ao transportar seu caixão ou uma quantidade significativa de terra do túmulo para outro local. Alguns vampiros criam diversos locais de descanso dessa forma.

Natureza Morta-Viva. Nem um vampiro nem uma cria vampírica precisam respirar.

Personagens de Jogadores como Vampiros

As estatísticas de jogo de um personagem de jogador transformado em vampiro não mudam, exceto os valores de Força, Destreza e Constituição dele que se tornam 18, se já não forem maiores. Além disso, o personagem ganha as resistências a dano, visão no escuro, traços e ações do vampiro. As jogadas de ataque e dano dos ataques do vampiro são baseados em Força. A CD de Enfeitiçar é 8 + o bônus de proficiência do vampiro + seu modificador de Carisma. A tendência do personagem muda para leal e mau e o Mestre pode tomar controle do personagem até o vampirismo ser revertido com a magia *desejo* ou o personagem ser morto e trazido de volta à vida.

Strahd von Zarovich

Um pensador brilhante e guerreiro competente em vida, Strahd von Zarovich lutou em incontáveis batalha por seu povo. Quando a guerra e matança finalmente arrancaram sua juventude e força, ele se instalou no remoto vale de Barovia e construiu um castelo no topo de um pináculo, de onde pudesse observar suas terras. Seu irmão Sergei, veio viver com ele no Castelo Ravenloft, tornando-se o conselheiro de Strahd e seu companheiro constante.

Em seu irmão, Strahd viu tudo que havia perdido. Sergei era belo e jovem, enquanto Strahd havia se tornado velho e enrugado. O ressentimento abalou a relação deles, eventualmente se tornando em ódio. A amada de Strahd, Tatyana, o abandonou por Sergei, com quem prometeu se casar.

Em uma tentativa desesperada para ganhar o coração de Tatyana, Strahd fez um pacto com poderes trevosos que o fizeram imortal. No casamento de Sergei e Tatyana, ele confrontou seu irmão e o matou. Tatyana fugiu e se atirou dos muros de Ravenloft. Os guardas de Strahd, vendo-o como um monstro, atiraram nele com flechas. Mas ele não morreu. Ele se tornou um vampiro – o primeiro vampiro, de acordo com muitos sábios.

No século seguinte a sua transformação, o desejo de Strahd por vida e juventude só crescia. Ele permanece em seu castelo sombrio, amaldiçoando os vivos por roubarem o que ele perdeu, nunca admitindo sua culpa na tragédia que criou.

O Covil do Vampiro

Um vampiro escolhe um local grande, porém ainda defensável para seu covil, como um castelo, mansão fortificada ou abadia murada. Ele se esconde em seu caixão em uma cripta subterrânea ou câmara guardada por crias vampíricas ou outras criaturas leais da noite.

Efeitos Regionais

A região em volta do covil de um vampiro é distorcida pela presença sobrenatural da criatura, criando qualquer dos seguintes efeitos:

- Ocorre um aumento notável nas populações de morcegos, ratos e lobos na região.
- As plantas a até 150 metros do covil parecem anormalmente secas e às vezes parecem se mover com se estivessem vivas.
- Uma névoa rasteira encobre o solo a até 150 metros do covil do vampiro. A névoa ocasionalmente assume formas assustadoras, como de garras rastejando e serpentes se contorcendo.

Se o vampiro for destruído, esses efeitos terminam após 2d6 dias.

Vampiro

Morto-vivo Médio (metamorfo), leal e mau

Classe de Armadura 16 (armadura natural)
Pontos de Vida 144 (17d8 + 68)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	18 (+4)	18 (+4)	17 (+3)	15 (+2)	18 (+4)

Testes de Resistência Des +9, Sab +7, Car +9
Perícias Furtividade +9, Percepção +7
Resistência a Dano necrótico; concussão, cortante e perfurante de armas não-mágicas
Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 17
Idiomas os idiomas que conhecia em vida
Nível de Desafio 13 (10.000 XP)

Fraquezas Vampíricas. O vampiro tem as seguintes fraquezas:

Estaca no Coração. Se uma arma perfurante feita de madeira for enfiada no coração de um vampiro enquanto ele estiver incapacitado no seu local de descanso, o vampiro fica paralisado até a estaca ser removida.

Ferido por Água Corrente. O vampiro sofre 20 de dano de ácido se terminar seu turno em água corrente.

Hipersensibilidade à Luz Solar. O vampiro sofre 20 de dano radiante quando começa seu turno sob luz solar. Enquanto estiver sob luz solar, ele tem desvantagem nas jogadas de ataque e testes de habilidade.

Proibição. O vampiro não pode entrar numa residência sem ser convidado por um dos seus ocupantes.

Metamorfo. Se o vampiro não estiver sob luz solar ou água corrente, ele pode usar sua ação para se metamorfosear em um morcego Miúdo, em uma nuvem de neblina Média, ou voltar para sua forma verdadeira.

Enquanto estiver na forma de morcego, o vampiro não pode falar, seu deslocamento de caminhada é de 1,5 metro e ele tem deslocamento de voo de 9 metros. Suas estatísticas, além do seu tamanho e deslocamento, não se alteram. Tudo que ele estiver vestindo é transformado com ele, mas nada que esteja sendo carregado é. Ele reverte para sua forma verdadeira se morrer.

Enquanto estiver na forma de neblina, o vampiro não pode realizar quaisquer ações, falar ou manipular objetos. Ele não tem peso, ele tem deslocamento de voo de 6 metros, pode planar e pode entrar no espaço de criaturas hostis e ficar parado nele. Além disso, se ar puder passar por um espaço, a neblina também poderá sem se espremer e ela não pode passar através da água. Ele tem vantagem em testes de resistência de Força, Destreza e Constituição e é imune a todos os danos não-mágicos, exceto o dano que ele sofre da luz solar.

Neblina de Escapada. Quando cair a 0 pontos de vida fora de seu local de descanso, o vampiro se transforma em uma nuvem de neblina (como no traço Metamorfo) ao invés de cair inconsciente, considerando que ele não esteja sob luz solar ou água corrente. Se ele não puder se transformar, ele é destruído.

Enquanto estiver com 0 pontos de vida na forma de neblina, ele não pode reverter para sua forma de vampiro e deve alcançar seu local de descanso dentro de 2 horas ou será destruído. Uma vez em seu local de descanso, ele reverte para sua forma de vampiro. Ele então fica paralisado até recuperar, pelo menos, 1 ponto de vida. Após 1 hora gasta em seu local de descanso com 0 pontos de vida, ele recupera 1 ponto de vida.

Escalada Aracnídea. O vampiro pode escalar superfícies difíceis, incluindo andar de cabeça para baixo em tetos, sem precisar realizar um teste de habilidade.

Regeneração. O vampiro recupera 20 pontos de vida no início de cada um dos seus turnos se ele tiver, pelo menos, 1 ponto de vida e não esteja sob luz solar ou água corrente. Se o vampiro sofrer dano radiante ou dano de água benta, esse traço não funcionará até o início do próximo turno do vampiro.

Resistência Lendária (3/Dia). Se o vampiro falhar em um teste de resistência, ele pode escolher obter sucesso, no lugar.

Ações

Ataques Múltiplos (Forma de Vampiro Apenas). O vampiro realiza dois ataques, apenas um deles pode ser um ataque de mordida.

Golpe Desarmado (Forma de Vampiro Apenas). *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +9 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura. *Acerto*: 8 (1d8 + 4) de dano de concussão. Ao invés de causar dano, o vampiro pode agarrar o alvo (CD 18 para escapar)

Mordida (Forma de Morcego ou Vampiro Apenas). *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +9 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura voluntária ou uma criatura agarrada pelo vampiro, incapacitada ou impedida. *Acerto*: 7 (1d6 + 4) de dano perfurante mais 10 (3d6) de dano necrótico. O máximo de pontos de vida do alvo é reduzido numa quantidade igual ao dano necrótico sofrido e o vampiro recupera uma quantidade de pontos de vida igual. A redução dura até o alvo terminar um descanso longo. O alvo morre se esse efeito reduzir seu máximo de pontos de vida a 0. Um humanoide morto dessa forma e depois enterrado no solo, ergue-se na noite seguinte como uma cria vampírica sob controle do vampiro.

Enfeitiçar. O vampiro afeta um humanoide que ele possa ver, a até 9 metros dele. Se o alvo puder ver o vampiro, ele deve ser bem sucedido num teste de resistência de Sabedoria CD 17 contra essa mágica, ou ficará enfeitiçado pelo vampiro. O alvo enfeitiçado considera o vampiro um amigo confiável a ser atendido e protegido. Apesar do alvo não estar sob o controle do vampiro, ele atende os pedidos do vampiro ou age da forma mais favorável que puder e ele é um alvo voluntário para o ataque de mordida do vampiro.

Toda vez que o vampiro ou os companheiros dele fizerem algo nocivo com o alvo, ele poderá repetir o teste de resistência, terminando o efeito sobre si com um sucesso. Do contrário, o efeito dura por 24 horas ou até o vampiro ser destruído, estive em um plano de existência diferente do alvo ou usar uma ação bônus para terminar o efeito.

Filhos da Noite (1/Dia). O vampiro magicamente convoca 2d4 enxames de morcegos ou ratos, considerando que o sol não esteja erguido. Quando estiver ao ar livre, ele pode convocar 3d6 lobos no lugar. As criaturas convocadas chegam em 1d4 rodadas, agindo como aliadas do vampiro e obedecendo seus comandos falados. As bestas permanecem por 1 hora, até o vampiro morrer ou até o vampiro dispensa-las com uma ação bônus.

Ações Lendárias

O vampiro pode realizar 3 ações lendárias, escolhidas dentre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. O vampiro recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dele.

Movimento. O vampiro se move até seu deslocamento sem provocar ataques de oportunidade.
Golpe Desarmado. O vampiro realiza um golpe desarmado.
Mordida (Custa 2 Ações). O vampiro realiza um ataque de mordida.

Variação: Guerreiros e Conjuradores Vampiros

Alguns vampiros possuem treinamento marcial e experiência no campo de batalha. Um **vampiro guerreiro** vestindo uma armadura de placas (CA 18) e empunhando uma espada grande tem nível de desafio 15 (13.000 XP) e a seguinte opção de ação adicional:

Ataques Múltiplos. O vampiro realiza dois ataques com espada grande.

Espada Grande. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +9 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 11 (2d6 + 4) de dano cortante.

Alguns vampiros são praticantes de artes arcanas. Um **vampiro conjurador** tem nível de desafio 15 (13.000 XP) e o seguinte traço:

Conjuração. O vampiro é um conjurador de 9° nível. Sua habilidade de conjuração é Inteligência (CD de resistência de magia 15, +7 para atingir com ataques com magia). Ele possui as seguintes magias de mago preparadas:

Truques (à vontade): *mãos mágicas, prestidigitação, raio de gelo*
1° nível (4 espaços): *compreender idiomas, névoa obscurecente, sono*
2° nível (3 espaços): *detectar pensamentos, lufada de vento, reflexos*
3° nível (3 espaços): *animar os mortos, dificultar detecção, rogar maldição*
4° nível (3 espaços): *invisibilidade maior, malogro*
5° nível (1 espaços): *dominar pessoa*

Cria Vampírica

Morto-vivo Médio (metamorfo), neutro e mau

Classe de Armadura 15 (armadura natural)
Pontos de Vida 82 (11d8 + 33)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)

Testes de Resistência Des +6, Sab +3
Perícias Furtividade +6, Percepção +3
Resistência a Dano necrótico; concussão, cortante e perfurante de armas não-mágicas
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 13
Idiomas os idiomas que conhecia em vida
Nível de Desafio 5 (1.800 XP)

Fraquezas Vampíricas. A cria tem as seguintes fraquezas:

Estaca no Coração. Se uma arma perfurante feita de madeira for enfiada no coração de uma cria enquanto ela estiver incapacitada no seu local de descanso, a cria fica paralisada até a estaca ser removida.

Ferido por Água Corrente. A cria sofre 20 de dano de ácido se terminar seu turno em água corrente.

Hipersensibilidade à Luz Solar. A cria sofre 20 de dano radiante quando começa seu turno sob luz solar. Enquanto estiver sob luz solar, ela tem desvantagem nas jogadas de ataque e testes de habilidade.

Proibição. A cria não pode entrar numa residência sem ser convidado por um dos seus ocupantes.

Escalada Aracnídea. A cria pode escalar superfícies difíceis, incluindo andar de cabeça para baixo em tetos, sem precisar realizar um teste de habilidade.

Regeneração. A cria recupera 10 pontos de vida no início de cada um dos seus turnos se ela tiver, pelo menos, 1 ponto de vida e não esteja sob luz solar ou água corrente. Se a cria sofrer dano radiante ou dano de água benta, esse traço não funcionará até o início do próximo turno da cria.

Ações

Ataques Múltiplos. A cria realiza dois ataques, apenas um deles pode ser um ataque de mordida.

Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +6 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura. *Acerto*: 8 (2d4 + 4) de dano cortante. Ao invés de causar dano, o vampiro pode agarrar o alvo (CD 13 para escapar)

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +6 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura voluntária ou uma criatura agarrada pela cria, incapacitada ou impedida. *Acerto*: 6 (1d6 + 3) de dano perfurante mais 7 (2d6) de dano necrótico. O máximo de pontos de vida do alvo é reduzido numa quantidade igual ao dano necrótico sofrido e a cria recupera uma quantidade de pontos de vida igual. A redução dura até o alvo terminar um descanso longo. O alvo morre se esse efeito reduzir seu máximo de pontos de vida a 0.

VERME DA CARNIÇA

Os vermes da carniça chafurdam na carne podre de carcaças e devoram os ossos viscosos que restarem. Eles atacam agressivamente qualquer criatura que invada seus territórios ou perturbem seu banquete.

Comedores de Carniça. Um verme da carniça segue o cheiro da morte até sua comida, mas ele prefere não competir com outros carniceiros. Essas criaturas imundas esgueiram-se em territórios onde a morte é abundante e outros comedores de carniça tenham mobilidade limitada. Cavernas, esgotos, masmorras e florestas pantanosas são seus covis favoritos, mas os vermes da carniça também vão para campos de batalha e cemitérios.

Um verme da carniça perambula ao caçar, com seus tentáculos sondando o ar para cheirar o sangue ou a podridão. Em túneis ou ruínas, os vermes da carniça correm pelo teto ao se moverem em direção da comida. Dessa forma, eles evitam o contato com limos, otyughs e outros habitantes perigosos da escuridão, até mesmo surpreendendo um alimento em potencial que não pense em olhar para cima.

Predadores Pacientes. Quando está escuridão subterrânea ou enquanto estiver caçando à noite, a luz sinaliza uma refeição em potencial. Um verme da carniça pode seguir uma fonte de luz à distância por horas, esperando sentir o cheiro de sangue. Independentemente de seu grande tamanho, os vermes da carniça também podem facilmente preparar emboscada ao esperar em cantos cegos por presas que vem até eles.

Quando confrontado com presas em potencial ou intrusos, um verme da carniça deixa seu veneno fazer o trabalho. Uma vez que a vítima fique rígida com a paralisia, o verme da carniça agarra-a com seus tentáculos e a arrasta para uma saliência elevada ou uma passagem isolada, onde ele possa matá-la em segurança. O monstro então volta a patrulhar seu território enquanto espera sua refeição apodrecer.

VERME DA CARNIÇA

Monstruosidade Grande, imparcial

Classe de Armadura 13 (armadura natural)
Pontos de Vida 51 (6d10 + 18)
Deslocamento 9 m, escalada 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	13 (+1)	16 (+3)	1 (–5)	12 (+1)	5 (–3)

Perícias Percepção +3
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 13
Idiomas –
Nível de Desafio 2 (450 XP)

Faro Aguçado. O verme tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados ao olfato.

Escalada Aracnídea. O verme pode escalar superfícies difíceis, incluindo andar de cabeça para baixo em tetos, sem precisar realizar um teste de habilidade.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O verme realiza dois ataques: um com seus tentáculos e um com sua mordida.

Tentáculos. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 3 m, uma criatura. *Acerto*: 4 (1d4 + 2) de dano de veneno e o alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição CD 13 ou ficará envenenado por 1 minuto. Até esse veneno acabar, o alvo ficará paralisado. O alvo pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos turnos dele, terminando o envenenamento sobre si com um sucesso.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 7 (2d4 + 2) de dano perfurante.

Verme Púrpura

O gigantesco monstro escavador conhecido como verme púrpura aterroriza as criaturas do Subterrâneo enquanto mastiga através da rocha sólida em perseguição de sua presa. Como uma força irracional e voraz da natureza, essa criatura considera tudo que encontra como comida.

Caçadores Famintos. Barulhos altos atraem os vermes púrpuras, que são conhecidos por interromper batalhas subterrâneas e partir cidades subterrâneas buscando presas. As civilizações subterrâneas dos drow, duergar e devoradores de mentes mantem proteções especiais em volta de suas colônias para deter esses monstros.

Apesar de serem mais comuns no Subterrâneo, vermes púrpuras são frequentemente vistos na superfície do mundo em terras rochosas e montanhosas. A bocarra do verme púrpura é grande o suficiente para engolir um cavalo inteiro e nenhuma criatura está a salvo de sua fome. Ele rasteja para a frente ao ritmicamente comprimir e expandir seu corpo, pegando outros habitantes do Subterrâneo de surpresa com a velocidade que avança.

Espólios do Verme. Quando um verme púrpura escava o solo, ele consome terra e pedras, enquanto ele abri passagem e constantemente excreta. Metais e gemas preciosos podem então ser encontrados dentro dos corpos de vermes púrpuras, que são alvos de caçadores de tesouros particularmente bravos e imprudentes.

Um verme púrpura enterrado constantemente cria novos túneis através do Subterrâneo, que são rapidamente usados por outras criaturas como corredores e rodovias. Já que um verme púrpura raramente volta aos seus próprios túneis, tais passagens são um bom lugar para evitar esses monstros. Áreas ricas em presas rapidamente ficam entrelaçadas com um complexo sistema de túneis resultante da caçada de diversos vermes juntos.

Verme Púrpura

Monstruosidade Imensa, imparcial

Classe de Armadura 18 (armadura natural)
Pontos de Vida 247 (15d20 + 90)
Deslocamento 15 m, escavação 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
28 (+9)	7 (–2)	22 (+6)	1 (–5)	8 (–1)	4 (–3)

Testes de Resistência Con +11, Sab +4
Sentidos percepção às cegas 9 m, sentido sísmico 18 m, Percepção passiva 9
Idiomas –
Nível de Desafio 15 (13.000 XP)

Escavador. O verme púrpura pode escavar através de rocha sólida com metade do seu deslocamento de escavação e deixa um túnel de 3 metros de diâmetro para trás.

Ações

Ataques Múltiplos. O verme realiza dois ataques: um com sua mordida e um com seu ferrão.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +14 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 22 (3d8 + 9) de dano perfurante. Se o alvo for uma criatura Grande ou menor, ele deve ser bem sucedido num teste de resistência de Destreza CD 19 ou será engolido pelo verme. Uma criatura engolida estará cego e impedido, ela terá cobertura total contra ataques e outros efeitos de fora do verme e sofre 21 (6d6) de dano ácido no começo de cada turno do verme.

Se o verme sofrer 30 de dano ou mais em um único turno por uma criatura engolida, o verme deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição CD 21 no final desse turno ou regurgitará todas as criaturas engolidas, que cairão em um espaço a até 3 metros do verme. Se o verme morrer, uma criatura engolida não estará mais impedida por ele e poderá escapar do corpo usando 6 metro de movimento, estando caída ao sair.

Ferrão de Cauda. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +14 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 19 (3d6 + 9) de dano perfurante e o alvo deve realizar um teste de resistência de Constituição CD 19, sofrendo 42 (12d6) de dano de veneno se fracassar na resistência, ou metade desse dano caso obtenha sucesso.

Wyvern

Viajantes nas terras selvagens, às vezes, olha para os céus e veem a forma alada escura de um wyvern carregando uma presa. Esses primos dos grandes dragões caçam nas mesmas florestas densas e cavernas que os de seu tipo. A aparição deles envia ondas de alerta através das fronteiras da civilização.

Um wyvern possui duas pernas escamadas, asas de couro e uma cauda sinuosa com sua arma mais potente: um ferrão venenoso. O veneno no ferrão de um wyvern pode matar uma criatura em segundos. Extremamente potente, o veneno de um wyvern queima na corrente sanguínea de sua vítima, desintegrando veias e artérias no caminho até o coração. Mesmo sendo tão mortais quanto os wyverns podem ser, caçadores e aventureiros frequentemente rastreiam-nos para adquirir seu veneno, que é usado em componentes alquímicos e para ser embebido em armas.

Caçadores Aéreos. Um wyvern não luta no solo, a não ser que não possa alcançar sua presa de outro modo, ou se ele tiver sido atraído para uma posição onde o combate aéreo não é uma opção. Se for forçado em um confronto no solo, um wyvern se esgueira, mantendo seu ferrão posicionado acima de sua cabeça enquanto assobia e rosna.

Agressivos e Descuidados. Um wyvern só recusa de um ataque a suas presas se estiver gravemente ferido, ou caso sua presa escapar tempo suficiente para que outra refeição em potencial mais fácil apareça. Se ele encurralar uma criatura em um lugar pequeno demais para entrar, o wyvern aguardará onde a presa se esconde, atacando com seu ferrão sempre que a oportunidade permitir.

Apesar de terem mais astucia que as bestas ordinárias, os wyverns não tem a inteligência de seus primos dracônicos. Assim sendo, as criaturas que mantem sua compostura enquanto um wyvern as caça do ar, podem frequentemente iludi-lo ou engana-lo. Os wyverns percorrem um caminho direto até sua presa, sem se preocupar com possíveis emboscadas.

Wyverns Treinados. Um wyvern pode ser treinado para ser usado como montaria, mas fazê-lo representa uma dificuldade e desafio mortal. Criar um desde filhote garante os melhores resultados. Porém, o temperamento violento de um wyvern já custou muitas vidas de aspirantes a mestre.

Wyvern

Dragão Grande, imparcial

Classe de Armadura 13 (armadura natural)
Pontos de Vida 110 (13d10 + 39)
Deslocamento 6 m, voo 24 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	5 (–3)	12 (+1)	6 (–2)

Perícias Percepção +4
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 14
Idiomas –
Nível de Desafio 6 (2.300 XP)

Ações

Ataques Múltiplos. O wyvern realiza dois ataques: um com sua mordida e um com seu ferrão. Enquanto estiver voando, ele pode usar suas garras no lugar de um dos outros ataques.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +7 para atingir, alcance 3 m, uma criatura. *Acerto*: 11 (2d6 + 4) de dano perfurante.

Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +7 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 13 (2d8 + 4) de dano cortante.

Ferrão. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +7 para atingir, alcance 3 m, uma criatura. *Acerto*: 11 (2d6 + 4) de dano perfurante. O alvo deve realizar um teste de resistência de Constituição CD 15, sofrendo 24 (7d6) de dano de veneno num fracasso na resistência, ou metade desse dano caso obtenha sucesso.

Xorn

Criaturas bizarras nativas do Plano Elemental da Terra, os xorn farejam gemas e metais preciosos, então escavam através da terra e rochas para consumir esses tesouros. No Plano Material, os xorn devem ir bem profundamente no Subterrâneo para se sustentarem, tornando-se agressivos contra mineiros e caçadores de tesouros quando os valiosos minerais de suas dietas se tornam escassos.

A origem sobrenatural do xorn sugerida por seu corpo extraordinariamente pesado e por sua grande e poderosa boca localizada no topo de sua cabeça. Seus três longos braços são todos dotados de garras afiadas e seus três grandes olhos pétreos achatados veem em todas as direções.

Viajantes Elementais. Possuidor do poder elemental da terra, um xorn desliza pela rocha e terra com a mesma facilidade que um peixe nada através da água. Ele não desloca terra ou pedras quando se move, mas emerge dela e flui através dela, sem deixar qualquer túnel, buraco ou rastro de sua passagem.

Os xorns preferem não sair de seu plano natal, onde eles facilmente se empanturram de gemas e metais preciosos. Quando um xorn vem parar no Plano Material, quer seja por acidente ou por curiosidade, ele buscará sustento e um caminho para casa.

Pedintes e Ladrões. Os xorns vasculham as profundezas da terra atrás de metais e pedras preciosos. Por eles serem incapazes de consumir material orgânico, eles ignoram a maioria das outras criaturas. Porém, a habilidade do xorn de farejar metais e pedras frequentemente atrai sua atenção para aventureiros carregando moedas e gemas. Por um xorn não ser maligno, ele implora ou barganha na esperança de convencer donos a darem seus tesouros, oferecendo informações que ele aprendem eu suas viagens em troca. Um xorn cujos pedidos sejam ignorado pode recorrer a ameaças e intimidação. Se estiver faminto ou irritado, ele recorrerá à força.

Xorn

Elemental Médio, neutro

Classe de Armadura 19 (armadura natural)
Pontos de Vida 73 (7d8 + 42)
Deslocamento 6 m, escavação 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	10 (+0)	22 (+6)	11 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Perícias Furtividade +3, Percepção +6
Resistência a Dano cortante e perfurante de armas não-mágicas que não sejam de adamante
Sentidos visão no escuro 18 m, sentido sísmico 18 m, Percepção passiva 16
Idiomas Terran
Nível de Desafio 5 (1.800 XP)

Camuflagem Rochosa. O xorn tem vantagem em testes de Destreza (Furtividade) feitos para se esconder em terreno rochoso.

Deslizar na Terra. O xorn pode escavar através de terra e rocha não-mágica bruta. Enquanto faz isso, o xorn não perturba o material pelo qual se move.

Sentir Tesouro. O xorn pode localizar precisamente, através do faro, metais e pedras preciosos, como moedas e gemas, a até 18 metros dele.

Ações

Ataques Múltiplos. O xorn realiza três ataques de garra e um ataque de mordida.

Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 6 (1d6 + 3) de dano cortante.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 13 (3d6 + 3) de dano perfurante.

Yeti

Monstruosidade Grande, caótico e mau

Classe de Armadura 12 (armadura natural)
Pontos de Vida 51 (6d10 + 18)
Deslocamento 12 m, escalada 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	8 (–1)	12 (+1)	7 (–2)

Perícias Furtividade +3, Percepção +3
Imunidade a Dano frio
Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 13
Idiomas Yeti
Nível de Desafio 3 (700 XP)

Camuflagem de Neve. O yeti tem vantagem em testes de Destreza (Furtividade) feitos em terrenos de neve.

Faro Aguçado. O yeti tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados ao olfato.

Medo de Fogo. Se o yeti sofrer dano de fogo, ele terá desvantagem nas jogadas de ataque e testes de habilidade até o final do próximo turno dele.

Ações

Ataques Múltiplos. O yeti usa seu Olhar Congelante e realiza dois ataques de garra.

Garra. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 7 (1d6 + 4) de dano cortante mais 3 (1d6) de dano de frio.

Olhar Congelante. O yeti afeta uma criatura que ele possa ver, a até 9 metros dele. Se o alvo puder ver o yeti, ele deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição CD 13 contra essa mágica ou sofrerá 10 (3d6) de dano de frio e ficará paralisado por 1 minuto, a não ser que seja imune a dano de frio. O alvo pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos turnos dele, terminando o efeito sobre si com um sucesso. Se o teste de resistência do alvo for bem sucedido, ou se ele terminar o efeito sobre si, o alvo fica imune ao Olhar Congelante de todos os yetis (mas não dos yetis abomináveis) por 1 hora.

Yeti Abominável

Monstruosidade Enorme, caótico e mau

Classe de Armadura 15 (armadura natural)
Pontos de Vida 137 (11d12 + 66)
Deslocamento 12 m, escalada 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
24 (+7)	10 (+0)	22 (+6)	9 (–1)	13 (+1)	9 (–1)

Perícias Furtividade +4, Percepção +5
Imunidade a Dano frio
Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 15
Idiomas Yeti
Nível de Desafio 9 (5.000 XP)

Camuflagem de Neve. O yeti tem vantagem em testes de Destreza (Furtividade) feitos em terrenos de neve.

Faro Aguçado. O yeti tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados ao olfato.

Medo de Fogo. Se o yeti sofrer dano de fogo, ele terá desvantagem nas jogadas de ataque e testes de habilidade até o final do próximo turno dele.

Ações

Ataques Múltiplos. O yeti usa seu Olhar Congelante e realiza dois ataques de garra.

Garra. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +11 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 14 (2d6 + 7) de dano cortante mais 7 (2d6) de dano de frio.

Olhar Congelante. O yeti afeta uma criatura que ele possa ver, a até 9 metros dele. Se o alvo puder ver o yeti, ele deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição CD 18 contra essa mágica ou sofrerá 21 (6d6) de dano de frio e ficará paralisado por 1 minuto, a não ser que seja imune a dano de frio. O alvo pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos turnos dele, terminando o efeito sobre si com um sucesso. Se o teste de resistência do alvo for bem sucedido, ou se ele terminar o efeito sobre si, o alvo fica imune ao Olhar Congelante de todos os yetis por 1 hora.

Sopro Congelante (Recarrega 6). O yeti expele um cone de 9 metros de ar gelado. Cada criatura na área deve realizar um teste de resistência de Constituição CD 18, sofrendo 45 (10d8) de dano de frio caso fracassem, ou metade desse dano caso obtenham sucesso.

Yetis

O uivo do yeti carregado pelo vento ecoa através das remotas montanhas, enchendo de medo o coração dos mineradores e pastores dispersos que vivem ali. Essas criaturas brutais espreitam nos picos alpinos em uma caçada incessante por comida. Sua pelagem branco-neve permite que eles se movam como fantasmas no ambiente congelado. O gélido olhar simiesco de um yeti pode congelar sua presa onde ela está.

Caçadores Astutos. O povo dos altos picos viajam em grupos e vão armados, sabendo que os yetis podem farejar carne viva a quilômetros de distância. Quando encontra sua presa, um yeti se move rapidamente pelo gelo e pedras para reivindicar sua refeição, uivando com a emoção da caçada. Mesmo na nevasca, o cheiro de suas presas guia o yeti pelo gelo e neve.

Os yetis caçam sozinhos ou em pequenos grupos familiares. Quando as criaturas fogem de um yeti ou se engajam em combate, outros yetis podem captar o cheiro de sangue e se aproximar. O yetis são territorialistas e lutam uns com os outros pelos espólios de tais batalhas, e os yetis mortos na luta também são devorados, em meio a uivos eufóricos.

Uivadores Aterrorizantes. Antes de uma avalanche, uma nevasca ou uma frio letal, o uivo de um yeti faz as encostas das montanhas descerem com o vento gelado. Alguns povos dos picos alpinos acreditam que as vozes dos seus entes queridos mortos em avalanches e nevascas são vocalizados nos gemidos dos yetis, como gritos de alerta de mau agouro. Povos mais pragmáticos atestam que o uivo do yeti é um lembrete de que, apesar das grandes realizações da civilização, os civilizados se tornaram a caça no domínio natural indomável.

Destruidores Brutais. Quando os rebanhos montanhosos são abundantes, os yetis ficam longe dos reinos humanoides. Levados pela fome, eles atacam colônias humanoides em ondas, arrombando portões e muros de paliçada que anteriormente os assustavam, em seguida, devorando as criaturas dentro deles.

Povos montanheses desonestos, às vezes, usam os yetis como armas involuntárias. Um senhor da guerra poderia plantar ovelhas ou cabras chacinadas para atrair yetis para o acampamento de um inimigo, semeando o caos e o desbaste das fileiras antes da batalha. Líderes de clãs da montanha, querendo expandir seus territórios, caçam excessivamente as presas locais para diminuir o suprimento de comida dos yetis, inspirando-os a atacar colônias humanoides que foram rapidamente anexadas na sequência.

Yetis Abomináveis. Um yeti abominável é maior que um yeti normal, medindo três vezes o tamanho de um humano. Ele geralmente vive e caça sozinho, apesar de um casal de yetis abomináveis poder viver junto tempo suficiente para criar seus filhotes. Esses yetis enormes são extremamente territorialistas e selvagens, atacando e devorando qualquer criatura de sangue quente que encontrarem, então partindo seus ossos contra o gelo e neve.

YUAN-TI

Os yuan-ti são um povo serpente desleal desprovido de compaixão. De templos remotos em selvas, pântanos e desertos, os yuan-ti tramam para suplantar e dominar todas as outras raças e para fazerem de si mesmos deuses.

Humanidade Abandonada. Os yuan-ti já foram humanos que prosperaram nos primórdios da civilização e que adoravam as serpentes como animais totêmicos. Eles louvavam a flexibilidade da sinuosa serpente, seu equilíbrio calculado e seu bote mortal. Sua filosofia avançada ensinada a virtude do desprendimento emocional e do claro pensamento focado.

A cultura yuan-ti estava entre as mais ricas no mundo mortal. Seus guerreiros eram lendários, seus impérios sempre se expandindo. Os templos yuan-ti situavam-se nos centros das antigas metrópoles, alcançando patamares cada vez mais altos de oração aos deuses que eles desejavam imitar. Com o tempo, os deuses serpentes ouviram suas orações, suas vozes sibilantes responderam das trevas enquanto contavam aos yuan-ti o que eles deveriam fazer. A religião yuan-ti ficou ainda mais fanática em sua devoção. Os cultos prenderam-se à adoração dos deuses serpentes e imitaram seus meios, entregando-se ao canibalismo e sacrifício humanoide. Através de feitiçaria torpe, os yuan-ti procriaram com cobras, sacrificando sua humanidade totalmente para adquirirem a forma dos deuses serpentes, assim como seus pensamentos e emoções.

Reis Serpentes de Impérios Caídos. Os yuan-ti veem suas transformações físicas como um momento transcendental de sua raça, permitindo-lhes abandonar sua frágil humanidade como se fosse pele morta. Aqueles que não se transformaram, eventualmente se tornaram escravos ou comida para os abençoados dos deuses serpentes. Os impérios yuan-ti definharam ou foram destruídos por aqueles que lutavam contra o canibalismo e a escravidão e o povo serpente foi deixado nas ruínas de suas grandes capitais, bem longe das outras raças.

Frios de Coração. Emoções humanoides são estranhas para a maioria dos yuan-ti, que enxergam o sentimento apenas como uma fraqueza explorável. Um yuan-ti vê o mundo e os eventos de sua própria vida com pragmatismo extremo, que é quase impossível de manipular, influenciar ou controlar por meios não-mágicos, mesmo quando ele busca controlar outras criaturas através de terror, prazer ou reverência. De tempos em tempos, as culturas humanoides cometem o erro fatal de confiar nos yuan-ti. Eles esquecem que um yuan-ti age honradamente ou presta auxílio em tempos de angústia apenas como parte de um plano maior.

Os líderes yuan-ti são astutos e estrategistas implacáveis que prontamente sacrificam yuan-ti inferiores se a vitória em potencial justificar tais perdas. Eles não tem noção de combate honrado e atacam primeiro em emboscadas decisivas quando podem.

Veneração Falsa. A vida yuan-ti gira em torno de seus templos, mesmo que os yuan-ti não adorem os deuses que eles veneram. Ao invés disso, eles veem a veneração como um meio de adquirir poder. Um yuan-ti acredita que um indivíduo que consiga poder suficiente, pode devorar e substituir um dos deuses yuan-ti. Os yuan-ti esforçam-se para atingir a ascensão e estão dispostos a cometer as atrocidades mais obscuras para alcança-la.

Yuan-Ti Abominação

Monstruosidade Grande (metamorfo, yuan-ti), neutro e mau

Classe de Armadura 15 (armadura natural)
Pontos de Vida 127 (15d10 + 45)
Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	16 (+3)	17 (+3)	17 (+3)	15 (+2)	18 (+4)

Perícias Furtividade +6, Percepção +5
Imunidade a Dano veneno
Imunidade a Condição envenenado
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 15
Idiomas Abissal, Comum, Dracônico
Nível de Desafio 7 (2.900 XP)

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração de um yuan-ti é Carisma (CD de resistência de magia 15, +7 para atingir com ataques de magia). Ele pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

À vontade: *amizade animal* (cobras apenas)
3/dia: *sugestão*
1/dia: *medo*

Metamorfo. O yuan-ti pode usar sua ação para se metamorfosear em um cobra Grande, ou voltar para sua forma verdadeira. Suas estatísticas são as mesmas em cada forma. Qualquer equipamento que ele esteja vestindo ou carregando não é transformado. Ele reverte a sua forma verdadeira se morrer.

Resistência à Magia. O yuan-ti possui vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Ataques Múltiplos (Forma de Abominação Apenas). O yuan-ti realiza dois ataques à distância ou três ataques corpo-a-corpo, mas só pode usar seus ataques de mordida e constrição uma vez cada.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +7 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura. *Acerto*: 7 (1d6 + 4) de dano perfurante mais 10 (3d6) de dano de veneno.

Constrição. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +7 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 11 (2d6 + 4) de dano de concussão e o alvo fica agarrado (CD 14 para escapar). Até esse agarrão acabar, o alvo está impedido e o yuan-ti não pode constringir outro alvo.

Cimitarra (Forma de Abominação Apenas). *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +7 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 11 (2d6 + 4) de dano cortante.

Arco Longo (Forma de Abominação Apenas). *Ataque à Distância com Arma*: +6 para atingir, distância 45/180 m, um alvo. *Acerto*: 12 (2d8 + 3) de dano perfurante mais 10 (3d6) de dano de veneno.

Yuan-Ti Abominação

Serpentes monstruosas com robustos torsos e braços humanoides, as abominações formam a mais alta casta da sociedade yuan-ti e são os membros da raça que mais se assemelham com os deuses serpentes que eles pretendem. Com suas mentes superiores, eles elaboram tramas e realizar ritos sombrios na esperança de um dia governarem o mundo.

Yuan-Ti Mestiço

Um mestiço é uma mistura medonha de um humano e traços serpentinos. Sabe-se da existência de três tipos diferentes de mestiços e outros tipos são possíveis. Os mestiços formam a casta do meio da sociedade yuan-ti e caçam com flechas embebidas com seu próprio veneno. Eles usam seus poderes mágicos de sugestão para forçar seus inimigos a se renderem.

Yuan-Ti Mestiço

Monstruosidade Média (metamorfo, yuan-ti), neutro e mau

Classe de Armadura 12
Pontos de Vida 66 (12d8 + 12)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)

Perícias Enganação +5, Furtividade +4
Imunidade a Dano veneno
Imunidade a Condição envenenado
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 11
Idiomas Abissal, Comum, Dracônico
Nível de Desafio 3 (700 XP)

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração de um yuan-ti é Carisma (CD de resistência de magia 13, +5 para atingir com ataques de magia). Ele pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

À vontade: *amizade animal* (cobras apenas)
3/dia: *sugestão*

Metamorfo. O yuan-ti pode usar sua ação para se metamorfosear em um cobra Média, ou voltar para sua forma verdadeira. Suas estatísticas são as mesmas em cada forma. Qualquer equipamento que ele esteja vestindo ou carregando não é transformado. Ele reverte a sua forma verdadeira se morrer.

Tipo de Mestiço. O yuan-ti possui um dos seguintes tipos:

Tipo 1: Corpo humano com cabeça de cobra
Tipo 1: Cabeça e corpo humana com cobras no lugar dos braços
Tipo 1: Cabeça e parte superior do corpo humano com parte inferior do corpo serpentina, no lugar das pernas

Ações para o Tipo 1

Ataques Múltiplos (Forma de Yuan-ti Apenas). O yuan-ti realiza dois ataques à distância ou dois ataques corpo-a-corpo, mas só pode usar sua mordida uma vez.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura. *Acerto*: 5 (1d4 + 3) de dano perfurante mais 7 (2d6) de dano de veneno.

Cimitarra (Forma de Yuan-ti Apenas). *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 6 (1d6 + 3) de dano cortante.

Arco Longo (Forma de Yuan-ti Apenas). *Ataque à Distância com Arma*: +4 para atingir, distância 45/180 m, um alvo. *Acerto*: 6 (1d8 + 2) de dano perfurante mais 7 (2d6) de dano de veneno.

Ações para o Tipo 2

Ataques Múltiplos (Forma de Yuan-ti Apenas). O yuan-ti realiza dois ataques de mordida usando seus braços de cobra.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura. *Acerto*: 5 (1d4 + 3) de dano perfurante mais 7 (2d6) de dano de veneno.

Ações para o Tipo 3

Ataques Múltiplos (Forma de Yuan-ti Apenas). O yuan-ti realiza dois ataques à distância ou dois ataques corpo-a-corpo, mas só pode usar sua constrição uma vez.

Mordida (Forma de Cobra Apenas). *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura. *Acerto*: 5 (1d4 + 3) de dano perfurante mais 7 (2d6) de dano de veneno.

Constrição. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 10 (2d6 + 3) de dano de concussão e o alvo fica agarrado (CD 13 para escapar). Até esse agarrão acabar, o alvo está impedido e o yuan-ti não pode constringir outro alvo.

Cimitarra (Forma de Yuan-ti Apenas). *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 6 (1d6 + 3) de dano cortante.

Arco Longo (Forma de Yuan-ti Apenas). *Ataque à Distância com Arma*: +4 para atingir, distância 45/180 m, um alvo. *Acerto*: 6 (1d8 + 2) de dano perfurante mais 7 (2d6) de dano de veneno.

Yuan-Ti Puro-Sangue

Os puro-sangue formam a casta mais baixa da sociedade yuan-ti. Eles se assemelham muito com humanos, ainda assim, um puro-sangue não consegue se passar por um humano após um exame minucioso, pois sempre existirão indícios de sua verdadeira natureza, como partes da pele escamadas, olhos serpentinos, dentes pontiagudos ou uma língua bifurcada. Vestindo capas e capuzes, eles se disfarçam de seres humanos e se infiltram em terras civilizadas para coletar informações, sequestrar prisioneiros para interrogatório e sacrifícios e negociar com qualquer um que tenha algo que possa dar seguimento aos seus inúmeros planos.

Deuses Serpentes

Os yuan-ti reverenciam uma quantidade de poderosas entidades como deuses, incluindo os seguintes.

Dendar, a Serpente Noturna. Os seguidores de Dendar dizem que um dia ela irá ficar tão grande se alimentando dos medos e dos pesadelos do mundo que irá devorá-lo totalmente. Os yuan-ti que servem Dendar aterrorizam outras criaturas de todas as formas que puderem, aumentando e nutrindo os medos dos humanoides para alimentar a Serpente Noturna.

Merrshaulk, Mestre do Abismo. Merrshaulk é a divindade patrona há muito adormecida dos yuan-ti. Como a adoração a Merrshaulk diminuiu, ele adormeceu. Os sacerdotes de Merrshaulk são yuan-ti abominações que mantem tradições de sacrifício vivo e causar sofrimento em nome do deus. Com atos vis suficientes, as abominações acreditam que Merrshaulk irá acordar e devolver os yuan-ti ao seu local de direito.

Sseth, a Morte Sibilante. Sseth aparece como um yuan-ti da antiguidade na forma de um yuan-ti alado que afirma ser o avatar de Merrshaulk. Falando com a voz de Merrshaulk, Sseth prometeu tirar os yuan-ti do declínio e construir um novo império. Muitos yuan-ti suspeitaram por muito tempo que Sseth fosse um usurpador, tirando vantagem do sono de Merrshaulk para fazer de si mesmo um deus. Eles acreditam que Sseth pode até mesmo ter devorado Merrshaulk e agora responde às orações dos seguidores de Merrshaulk, conforme os sacerdotes convertem ou consomem mais adeptos teimosos de Merrshaulk.

Yuan-Ti Puro-Sangue

Humanoide Médio (yuan-ti), neutro e mau

Classe de Armadura 11
Pontos de Vida 40 (9d8)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	14 (+2)

Perícias Enganação +6, Furtividade +3, Percepção +3
Imunidade a Dano veneno
Imunidade a Condição envenenado
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 13
Idiomas Abissal, Comum, Dracônico
Nível de Desafio 1 (200 XP)

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração de um yuan-ti é Carisma (CD de resistência de magia 12, +4 para atingir com ataques de magia). Ele pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

À vontade: *amizade animal* (cobras apenas)
3/dia cada: rajada de veneno, *sugestão*

Resistência à Magia. O yuan-ti possui vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Ataques Múltiplos. O yuan-ti realiza dois ataques corpo-a-corpo.

Cimitarra. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +3 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 4 (1d6 + 1) de dano cortante.

Arco Curto. *Ataque à Distância com Arma*: +3 para atingir, distância 24/96 m, um alvo. *Acerto*: 4 (1d6 + 1) de dano perfurante mais 7 (2d6) de dano de veneno.

YUGOLOTHS

Os yugoloths são corruptores inconstantes que habitam os planos de Aqueronte, Geena, Hades e Cárceri. Eles agem como mercenários e são notórios por suas mudanças de lealdade. Eles são a encarnação da avareza. Antes de servir sob a bandeira de qualquer um, um yugoloth faz a única pergunta em sua cabeça: *O que eu vou ganhar?*

Crias de Geena. Os primeiros yugoloth foram criadas pela irmandade das bruxas da noite em Geena. Acredita-se amplamente que Asmodeu, Senhor dos Nove Infernos, encomendou o trabalho, na esperança de criar um exército de corruptores que não fossem presos aos Nove Infernos. No curso da criação desse novo exército, as bruxas construíram quatro tomos mágicos e gravaram o nome verdadeiro de cada yugoloth que elas criaram, exceto um, o General de Geena. Esses tomos foram chamados de *Livros de Custódia*. Já que saber o nome verdadeiro de um corruptor confere poderes sobre ele, as bruxas usaram os livros para garantir a lealdade dos yugoloths. Elas também usaram os livros para capturar os nomes verdadeiros de outros corruptores com quem cruzaram. Dizem os rumores que os *Livros de Custódia* contém o nome verdadeiro de alguns lordes demônios e arquidiabos também.

Ciúmes triviais e brigas infindáveis fizeram a irmandade se dissolver e na tomada de poder que se seguiu, os *Livros de Custódia* foram perdidos ou roubados. Não servindo a mais ninguém, os yugoloths ganharam a independência e agora oferecem seus serviços pelo pagamento mais alto.

Corruptos Mercenários. Os yugoloths invocados exigem muito pelo seu tempo e lealdade. O que quer que um yugoloth prometa, ele descumpre rapidamente quando uma oportunidade melhor aparece para ele. Diferente dos demônios, os yugoloths podem ser razoáveis, mas diferente dos diabos, eles raramente cumprem suas palavras.

Os yugoloths podem ser encontrados em qualquer lugar, mas os altos custos para manter a lealdade de um exército yugoloth geralmente excede o que qualquer general do Plano Material pode pagar.

Por serem criaturas egoístas, os yugoloths brigam entre si constantemente. Um exército yugoloth é mais organizado que uma horda voraz de demônios, mas é menos ordenado e regimentado que uma legião de diabos. Sem um líder poderoso para mantê-los na linha, os yugoloths lutam simplesmente para saciar suas predileções violentas e somente enquanto isso lhes trouxer algum benefício.

De Volta a Geena. Quando um yugoloth morre, ele se dissolve em uma poça de pus e se reforma com sua força total na Eternidade Gélida de Geena. Apenas em seu plano nativo um yugoloth pode ser destruído permanentemente. Um yugoloth sabe disso e age de acordo. Quando é invocado para outros planos, um yugoloth luta sem se preocupar com seu bem estar. Em Geena, ele está mais sujeito a recuar ou implorar por misericórdia se sua morte parecer iminente.

Quando um yugoloth é destruído permanentemente, seu nome desaparece de cada *Livro de Custódia*. Se um yugoloth for recriado por meio de um ritual profano que exija o uso de almas, seu nome reaparece nos livros.

Os Livros de Custódia. Quando todas as quatro cópias dos *Livros de Custódia* desapareceram, Asmodeu e as bruxas da noite perderam o controle sobre a criação dos yugoloths. Cada Livro de Custódia ainda existe, mudando de plano para plano, onde os bravos e os tolos ocasionalmente os encontram por acaso. Um yugoloth invocado usando seu nome verdadeiro como escrito nos *Livros de Custódia*, é forçado a servir seu invocador obedientemente. Um yugoloth odeia ser controlado dessa maneira e não tem vergonha de demonstrar seu descontentamento. Como uma criança petulante, ele irá seguir suas instruções ao pé da letra enquanto busca oportunidades de interpreta-las mal.

O General de Geena. Em algum lugar nos desertos de enxofre de Geena, perambula um ultroloth tão forte que ninguém contesta seu poder: o General de Geena. Muitos yugoloths buscam por esse grande general na esperança de servir com ele. Eles acreditam que servir com o General de Geena lhes garantirá poder e prestígio entre entidades planares menores.

Qualquer que seja o caso, nenhum corruptor encontra o General, a não ser que ele deseje isso. Seu nome pessoal é desconhecido e, mesmo os Livros de Custódia não tem qualquer menção a essa entidade poderosa e completamente maligna.

VARIAÇÃO: INVOCAÇÃO DE YUGOLOTHS

Alguns yugoloths podem ter uma opção de ação que os permite invocar outros yugoloths.

Invocar Yugoloth (1/Dia). O yugoloth escolhe o que invocar e tenta uma invocação mágica.

- Um **arcanaloth** tem 40 por cento de chance de invocar um arcanaloth.
- Um **mezzoloth** em 30 por cento de chance de invocar um mezzoloth.
- Um **nycaloth** tem 50 por cento de chance de invocar um 1d4 mezzoloths ou um nycaloth.
- Um **ultroloth** tem 50 por cento de chance de invocar 1d6 mezzoloths, 1d4 nycaloths ou um ultroloth.

Um yugoloth invocado aparece num espaço desocupado a até 18 metros do invocador, agindo como quiser (a não ser que seu invocador seja um ultroloth, nesse caso ele age como um aliado dele) e não pode invocar outros yugoloths. Ele permanece por 1 minuto, até seu invocador morrer ou até seu invocador o dispensar com uma ação.

Arcanaloth

Os arcanaloths são astutos seres com cabeça de chacal e corpos humanoides, mas eles podem usar magia para assumir qualquer forma humanoide. Eles o fazem para ganhar a confiança de criaturas com quem tem que negociar, substituindo os rosnados de chacal por sorrisos cativantes.

Independentemente de sua forma escolhida, um arcanaloth está sempre bem arrumado, vestindo robes finos. Conjuradores altamente inteligentes famintos por conhecimento e poder, os arcanaloths comandam unidades de yugoloths inferiores e mantem os contratos, registros e contas da sua espécie.

Os arcanaloth falam e escrevem em todos os idiomas, o que faz deles diplomatas e negociantes ardilosos. Um arcanaloth pago apropriadamente pode negociar tratados ou alianças com sutileza e elegância, assim como um arcanaloth que mude de lado pode facilmente transformar tratados de paz em declarações de guerra. O que o corruptor exige em troca de seu tempo e talento são informações, assim como poderoso itens mágicos os quais ele pode negociar por ainda mais informação.

Arcanaloth

Corruptor Médio (yugoloth), neutro e mau

Classe de Armadura 17 (armadura natural)
Pontos de Vida 104 (16d8 + 32)
Deslocamento 9 m, voo 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	20 (+5)	16 (+3)	17 (+3)

Testes de Resistência Des +5, Int +9, Sab +7, Car +7
Perícias Arcanismo +13, Enganação +9, Intuição +9, Percepção +7
Resistência a Dano elétrico, fogo, frio; concussão, cortante e perfurante de armas não-mágicas
Imunidade a Dano ácido, veneno
Imunidade a Condição enfeitiçado, envenenado
Sentidos visão verdadeira 36 m, Percepção passiva 17
Idiomas todos, telepatia 36 m
Nível de Desafio 12 (8.400 XP)

Armas Mágicas. Os ataques com armas do arcanaloth são mágicos.

Conjuração. O arcanaloth é um conjurador de 16° nível. Sua habilidade de conjuração é Inteligência (CD de resistência de magia 17, +9 para atingir com ataques com magia). Ele possui as seguintes magias de mago preparadas:

Truques (à vontade): *ilusão menor, mãos mágicas, prestidigitação, raio de fogo*
1° nível (4 espaços): *detectar magia, disco flutuante de Tenser, escudo arcano, identificação*
2° nível (3 espaços): *detectar pensamentos, força fantasmagórica, reflexos, sugestão*
3° nível (3 espaços): *bola de fogo, contramágica, medo*
4° nível (3 espaços): *banimento, porta dimensional*
5° nível (3 espaços): *contato extraplanar, imobilizar monstro*
6° nível (1 espaços): *corrente de relâmpagos*
7° nível (1 espaços): *dedo da morte*
8° nível (1 espaços): *limpar a mente*

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração de um arcanaloth é Carisma (CD de resistência de magia 15). Ele pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

À vontade: *alterar-se, escuridão, esquentar metal, invisibilidade* (pessoal apenas), *mísseis mágicos*

Resistência à Magia. O arcanaloth possui vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +7 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 8 (2d4 + 3) de dano cortante. O alvo deve realizar um teste de resistência de Constituição CD 14, sofrendo 10 (3d6) de dano de veneno se fracassar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso.

Teletransporte. O arcanaloth teletransporta-se magicamente, juntamente com qualquer equipamento que ele esteja vestindo ou carregando, para um espaço desocupado, a até 36 metros, que ele possa ver.

Mezzoloth

Corruptor Médio (yugoloth), neutro e mau

Classe de Armadura 18 (armadura natural)
Pontos de Vida 75 (10d8 + 30)
Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	11 (+0)	16 (+3)	7 (–2)	10 (+0)	11 (+0)

Perícias Percepção +3
Resistência a Dano elétrico, fogo, frio; concussão, cortante e perfurante de armas não-mágicas
Imunidade a Dano ácido, veneno
Imunidade a Condição envenenado
Sentidos percepção às cegas 18 m, visão no escuro 18 m, Percepção passiva 13
Idiomas Abissal, Infernal, telepatia 36 m
Nível de Desafio 5 (1.800 XP)

Armas Mágicas. Os ataques com armas do mezzoloth são mágicos.

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração de um mezzoloth é Carisma (CD de resistência de magia 11). Ele pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

2/dia cada: *dissipar magia, escuridão*
1/dia: *névoa mortal*

Resistência à Magia. O mezzoloth possui vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Ataques Múltiplos. O mezzoloth realiza dois ataques: um com suas garras e um com seu tridente.

Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +7 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 9 (2d4 + 4) de dano cortante.

Tridente. *Ataque Corpo-a-Corpo ou à Distância com Arma*: +7 para atingir, alcance 1,5 m, distância 6/18 m, um alvo. *Acerto*: 7 (1d6 + 4) de dano perfurante, ou 8 (1d8 + 4) de dano perfurante se usada com as duas mãos para realizar ataques corpo-a-corpo.

Teletransporte. O mezzoloth teletransporta-se magicamente, juntamente com qualquer equipamento que ele esteja vestindo ou carregando, para um espaço desocupado, a até 36 metros, que ele possa ver.

Mezzoloth

A maior parte da população de yugoloths é composta de mezzoloths, que são criaturas insetoides de tamanho humano cobertas por densas placas quitinosas. Os mezzoloths servem como soldados de infantaria nos exércitos yugoloth, seus grandes olhos brilham vermelho conforme os mezzoloths destroem seus inimigos.

Violência e recompensa são as motivações fundamentais de um mezzoloth e seres poderosos que prometam um ou outro podem facilmente atrai-los a servir. Apesar de possuir garras letais em seus quatro braços, um mezzoloth geralmente empunha um tridente em duas delas. Se estiver cercado por inimigos, um mezzoloth expelirá vapores tóxicos que podem sufocar e matar grupos inteiros de criaturas.

Nycaloth

Como a tropa de choque aérea de elite dos yugoloths, os nycaloths parecem gárgulas musculosos. Poderosas asas de morcego os carregam rapidamente para o alto em batalha e as garras afiadas como navalhas de suas mãos e pés cortam a carne e os ossos com facilidade. Como um adversários dos pesadelos, o nycaloth bate forte e rápido sem avisar, depois se teletransporta para longe. Ele usa sua magia inata para ficar invisível ou criar cópias ilusórias de si mesmo, assim confundindo seus inimigos.

Os nycaloths são os mais leais dentre os yugoloths. Quando eles encontram um mestre maligno que os trate bem, é improvável que eles desfaçam seus acordos a não ser que a recompensa por isso seja extrema.

Nycaloth

Corruptor Grande (yugoloth), neutro e mau

Classe de Armadura 18 (armadura natural)
Pontos de Vida 123 (13d10 + 52)
Deslocamento 12 m, voo 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	11 (+0)	19 (+4)	12 (+1)	10 (+0)	15 (+2)

Perícias Furtividade +4, Intimidação +6, Percepção +4
Resistência a Dano elétrico, fogo, frio; concussão, cortante e perfurante de armas não-mágicas
Imunidade a Dano ácido, veneno
Imunidade a Condição envenenado
Sentidos percepção às cegas 18 m, visão no escuro 18 m, Percepção passiva 14
Idiomas Abissal, Infernal, telepatia 36 m
Nível de Desafio 9 (5.000 XP)

Armas Mágicas. Os ataques com armas do nycaloth são mágicos.

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração de um nycaloth é Carisma (CD de resistência de magia 14). Ele pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

À vontade: *detectar magia, escuridão, dissipar magia, invisibilidade* (pessoal apenas), *reflexos*

Resistência à Magia. O nycaloth possui vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Ataques Múltiplos. O nycaloth realiza dois ataques corpo-a-corpo, ou realiza um ataque corpo-a-corpo e se teletransporta antes ou depois do ataque.

Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +9 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 12 (2d6 + 5) de dano cortante. Se o alvo for uma criatura, ele deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição CD 16 ou sofrerá 5 (2d4) de dano cortante no início de cada um dos turnos dele devido ao ferimento sobrenatural. Cada vez que o nycaloth atingir o alvo ferido com seus ataques, o dano causado pelo ferimento aumenta em 5 (2d4). Qualquer criatura pode usar uma ação para estancar o ferimento com um teste bem sucedido de Sabedoria (Medicina) CD 13. O ferimento também se fecha se o alvo receber cura mágica.

Machado Grande. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +9 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 18 (2d12 + 5) de dano cortante.

Teletransporte. O nycaloth teletransporta-se magicamente, juntamente com qualquer equipamento que ele esteja vestindo ou carregando, para um espaço desocupado, a até 36 metros, que ele possa ver.

Ultroloth

Corruptor Médio (yugoloth), neutro e mau

Classe de Armadura 19 (armadura natural)
Pontos de Vida 153 (18d8 + 72)
Deslocamento 9 m, voo 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	16 (+3)	18 (+4)	18 (+4)	15 (+2)	19 (+4)

Perícias Furtividade +8, Intimidação +9, Percepção +7
Resistência a Dano elétrico, fogo, frio; concussão, cortante e perfurante de armas não-mágicas
Imunidade a Dano ácido, veneno
Imunidade a Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado
Sentidos visão verdadeira 36 m, Percepção passiva 17
Idiomas Abissal, Infernal, telepatia 36 m
Nível de Desafio 13 (10.000 XP)

Armas Mágicas. Os ataques com armas do ultroloth são mágicos.

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração de um ultroloth é Carisma (CD de resistência de magia 17). Ele pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

À vontade: *alterar-se, clarividência, detectar magia, detectar pensamentos, escuridão, dissipar magia, invisibilidade* (pessoal apenas), *sugestão*
3/dia cada: *medo, muralha de fogo, porta dimensional*
1/dia cada: *tempestade de fogo, sugestão em massa*

Resistência à Magia. O ultroloth possui vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Ataques Múltiplos. O ultroloth pode usar seu Olhar Hipnótico e realizar três ataques corpo-a-corpo.

Espada Longa. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +8 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 7 (1d8 + 3) de dano cortante, ou 8 (1d10 + 3) de dano cortante se usada com as duas mãos.

Olhar Hipnótico. Os olhos do ultroloth cintilam com uma luz opalescente conforme ele afeta uma criatura que ela possa ver, a até 9 metros dele. Se o alvo puder ver o ultroloth, ele deve ser bem sucedido num teste de resistência de Sabedoria CD 17 contra essa magia, ou ficará enfeitiçado até o final do próximo turno do ultroloth. O alvo enfeitiçado fica atordoado. Se o alvo for bem sucedido no teste de resistência, ele fica imune ao olhar do ultroloth pelas próximas 24 horas.

Teletransporte. O ultroloth teletransporta-se magicamente, juntamente com qualquer equipamento que ele esteja vestindo ou carregando, para um espaço desocupado, a até 36 metros, que ele possa ver.

Ultroloth

Os ultroloths comandam os exércitos yugoloth na Guerra Sangrenta. Um ultroloth parece um humanoide magro de pele acinzentada e com uma cabeça alongada. Sua cabeça não tem quaisquer traços além de dois olhos ovais. Esses olhos podem se transformar em poços cintilantes de luz capazes de transfixar outras criaturas, deixando-as tontas e indefesas.

Frequentemente uns contra os outros, os ultroloths planejam continuamente para aprimorar seu próprio poder. Quando não são contratados para lutar na Guerra Sangrenta, os ultroloths lideram forças yugoloth através dos planos, agindo como chefes do crime ou comandantes de companhias de mercenários malignos.

Com uma reputação de crueldade, os ultroloths comandam seus lacaios a lutar enquanto os ultroloths permanecem fora do combate. Yugoloths inferiores conhecem seu lugar quando confrontam um ultroloth e respondem a seus chamados sem exigir qualquer pagamento.

ZUMBIS

De algum lugar na escuridão, um gemido embrulhado é ouvido. Uma forma cambaleante aparece, arrastando um pé conforme ergue seus braços inchados e mãos quebradas. O zumbi avança, impelido a matar qualquer um lento demais para escapar de suas garras.

Servos das Trevas. Magia necromântica sinistra infunde os restos dos mortos, fazendo-os se erguerem como zumbis que fazem o que seus criadores ordenam sem medo ou hesitação. Eles se movem contorcendo-se, andando irregularmente, vestidos em com os trapos das roupas que eles usavam quando foram colocados para descansar e carregam o cheiro da decomposição.

A maioria dos zumbis são feitos de restos humanoides, apesar da carne e ossos de qualquer criatura anteriormente viva poder ser imbuído com um semblante de vida. Mágica necromântica, geralmente de magias, anima um zumbi. Alguns zumbis levantam espontaneamente quando magia negra satura uma área. Uma vez transformado em zumbi, uma criatura não pode ser trazida de volta à vida, exceto por mágica poderosa, como a magia *ressurreição*.

Um zumbi não mantem qualquer vestígio de seu eu anterior, sua mente é desprovida de pensamentos ou imaginação. Um zumbi deixado sem ordens, fica simplesmente parado e apodrece a não ser que algo que ele possa matar se aproxime. A mágica animando um zumbi o infunde com maldade, portanto, deixando sem propósito, ele ataca qualquer criatura viva que encontrar.

Formas Hediondas. Os zumbis se parecem como eram em vida, expondo os ferimentos que os mataram. Porém, a mágica que cria essas criaturas vis frequentemente leva tempo para funcionar. Guerreiros mortos podem se erguer de um campo de batalha, eviscerados e inchados após dias sob o sol. O cadáver enlameado de um camponês pode escavar seu caminho para fora do solo, infestado de larvas e vermes. Um zumbi pode sair da praia ou de um pântano, inchado e pútrido após semanas dentro da água.

Soldados Sem Mente. Os zumbis tomam o caminho mais direto a qualquer oponente, incapaz de compreender obstáculos, táticas ou terreno perigoso. Um zumbi pode ser cambalear por um rio de correnteza forte ao tentar alcançar seus inimigos na outra margem, rastejando até a superfície enquanto se choca contra as rochas e é destruído. Para alcançar um inimigo abaixo dele, um zumbi pode pular para fora de uma janela. Zumbis cambaleiam pelo meio de incêndios infernais, poças de ácido e através de campos repletos de estrepes sem hesitar.

Um zumbi pode seguir ordens simples e distinguir amigos de inimigos, mas sua capacidade de raciocinar é limitada a cambalear em qualquer que seja a direção apontada, esmurrando qualquer inimigo no caminho. Um zumbi armado com uma arma a utiliza, mas um zumbi não irá recuperar uma arma que tenha caído ou outra ferramenta, até ser ordenado a fazê-lo.

Natureza Morta-Viva. Um zumbi não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

Zumbi

Morto-vivo Médio, neutro e mau

Classe de Armadura 8
Pontos de Vida 22 (3d8 + 9)
Deslocamento 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	6 (–2)	16 (+3)	3 (–4)	6 (–2)	5 (–3)

Testes de Resistência Sab +0
Imunidade a Dano veneno
Imunidade a Condição envenenado
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 8
Idiomas compreende os idiomas que conhecia em vida, mas não pode falar
Nível de Desafio 1/4 (50 XP)

Fortitude de Morto-Vivo. Se dano reduziria o zumbi a 0 pontos de vida, ele pode realizar um teste de resistência de Constituição com CD igual a 5 + o dano sofrido, a não ser que o dano seja radiante ou de um acerto crítico. Se obtiver sucesso, ele cairá a 1 ponto de vida, no lugar.

Ações

Pancada. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +3 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 4 (1d6 + 1) de dano de concussão.

Ogro Zumbi

Morto-vivo Grande, neutro e mau

Classe de Armadura 8
Pontos de Vida 85 (9d10 + 36)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	6 (–2)	18 (+4)	3 (–4)	6 (–2)	5 (–3)

Testes de Resistência Sab +0
Imunidade a Dano veneno
Imunidade a Condição envenenado
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 8
Idiomas compreende Comum e Gigante, mas não pode falar
Nível de Desafio 2 (450 XP)

Fortitude de Morto-Vivo. Se dano reduziria o zumbi a 0 pontos de vida, ele pode realizar um teste de resistência de Constituição com CD igual a 5 + o dano sofrido, a não ser que o dano seja radiante ou de um acerto crítico. Se obtiver sucesso, ele cairá a 1 ponto de vida, no lugar.

Ações

Maça Estrela. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 13 (2d8 + 4) de dano de concussão.

Observador Zumbi

Morto-vivo Grande, neutro e mau

Classe de Armadura 15 (armadura natural)
Pontos de Vida 93 (11d10 + 33)
Deslocamento 0 m, voo 6 m (planar)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	8 (–1)	16 (+3)	3 (–4)	8 (–1)	5 (–3)

Testes de Resistência Sab +2
Imunidade a Dano veneno
Imunidade a Condição envenenado
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 9
Idiomas compreende Dialeto Subterrâneo, Subcomum, mas não pode falar
Nível de Desafio 5 (1.800 XP)

Fortitude de Morto-Vivo. Se dano reduziria o zumbi a 0 pontos de vida, ele pode realizar um teste de resistência de Constituição com CD igual a 5 + o dano sofrido, a não ser que o dano seja radiante ou de um acerto crítico. Se obtiver sucesso, ele cairá a 1 ponto de vida, no lugar.

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +3 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 14 (4d6) de dano perfurante.

Raios Oculares. O zumbi dispara um raio ocular mágico aleatoriamente, escolhendo um alvo que ele possa ver a até 18 metros dele:

1. *Raio Paralisante*. A criatura alvo deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição CD 14 ou ficará paralisada por 1 minuto. O alvo pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos turnos dele, terminando o efeito sobre si com um sucesso.
2. *Raio Apavorante*. A criatura alvo deve ser bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria CD 14 ou ficará amedrontada pelo tirano por 1 minuto. O alvo pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos turnos dele, terminando o efeito sobre si com um sucesso.
3. *Raio Enervante*. A criatura alvo deve realizar um teste de resistência de Constituição CD 14, sofrendo 36 (8d8) de dano necrótico num fracasso na resistência, ou metade desse dano caso seja bem sucedido.
4. *Raio Desintegrador*. Se o alvo for uma criatura, ela deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 14 ou o sofrerá 45 (10d8) de dano de energia. Se esse dano reduzir a criatura a 0 pontos de vida, seu corpo torna-se uma pilha de fina poeira cinzenta.

   Se o alvo for um objeto não-mágico ou uma criação de energia mágica Grande ou menor, ele é desintegrado sem teste de resistência. Se o alvo for um objeto ou uma criação de energia mágica Enorme ou maior, o raio desintegra 3 metros cúbicos dele.

Apêndice A: Criaturas Diversas

Esse apêndice contém as estatísticas de vários animais, insetos e outros bichos. Os blocos de estatísticas estão organizados em ordem alfabética pelo nome da criatura.

Abutre

Besta Média, imparcial

Classe de Armadura 10
Pontos de Vida 5 (1d8 + 1)
Deslocamento 3 m, voo 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (–2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (–4)	12 (+1)	4 (–3)

Perícias Percepção +3
Sentidos Percepção passiva 13
Idiomas –
Nível de Desafio 0 (10 XP)

Visão e Faro Aguçados. O abutre tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados à visão e ao olfato.

Táticas de Matilha. O abutre tem vantagem nas jogadas de ataque contra uma criatura se, pelo menos, um dos aliados do abutre estiver a 1,5 metro da criaturas e não estiver incapacitado.

Ações

Bicada. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +2 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 2 (1d4) de dano perfurante.

Abutre Gigante

Besta Grande, neutro e mau

Classe de Armadura 10
Pontos de Vida 22 (3d10 + 6)
Deslocamento 3 m, voo 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	6 (–2)	12 (+1)	7 (–2)

Perícias Percepção +3
Sentidos Percepção passiva 13
Idiomas compreende Comum, mas não pode falar
Nível de Desafio 1 (200 XP)

Visão e Faro Aguçados. O abutre tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados à visão e ao olfato.

Táticas de Matilha. O abutre tem vantagem nas jogadas de ataque contra uma criatura se, pelo menos, um dos aliados do abutre estiver a 1,5 metro da criaturas e não estiver incapacitado.

Ações

Ataques Múltiplos. A águia realiza dois ataques: um com sua bicada e um com suas garras.

Bicada. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 7 (2d4 + 2) de dano perfurante.

Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 9 (2d6 + 2) de dano cortante.

Um **abutre gigante** possui uma inteligência avançada e uma inclinação malévola. Diferente de sua espécime menor, ele irá atacar uma criatura ferida apressar seu fim. Os abutres gigantes são conhecidos por assombrar criaturas sedentas e famintas por dias, divertindo-se com o sofrimento delas.

Águia

Besta pequena, imparcial

Classe de Armadura 12
Pontos de Vida 3 (1d6)
Deslocamento 3 m, voo 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (–2)	15 (+2)	10 (+0)	2 (–4)	14 (+2)	7 (–2)

Perícias Percepção +4
Sentidos Percepção passiva 14
Idiomas –
Nível de Desafio 0 (10 XP)

Visão Aguçada. A águia tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados à visão.

Ações

Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 4 (1d4 + 2) de dano cortante.

Águia Gigante

Besta Grande, neutro e bom

Classe de Armadura 13
Pontos de Vida 26 (4d10 + 4)
Deslocamento 3 m, voo 24 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	17 (+3)	13 (+1)	8 (–1)	14 (+2)	10 (+0)

Perícias Percepção +4
Sentidos Percepção passiva 14
Idiomas Águia Gigante, compreende Comum e Auran, mas não pode falar
Nível de Desafio 1 (200 XP)

Visão Aguçada. A águia tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados à visão.

Ações

Ataques Múltiplos. A águia realiza dois ataques: um com sua bicada e um com suas garras.

Bicada. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 6 (1d6 + 3) de dano perfurante.

Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 10 (2d6 + 3) de dano cortante.

Uma **águia gigante** é uma criatura nobre que fala seu próprio idioma e compreende os dialetos da língua Comum. Um casal formado de águias gigantes tem até quatro ovos ou filhotes em seu ninho (trate os filhotes como águias normais).

Outros Animais

Um livro desse tamanho não pode conter as estatísticas de cada animal que habite seu mundo de campanha de D&D. Porém, você pode usar os blocos de estatística de um animal para representar outro bastante similar. Por exemplo, você pode usar as estatísticas da pantera para representar um jaguar, as estatísticas do bode gigante para representar um búfalo e as estatísticas do falcão para representar um gavião.

Alce

Besta Grande, imparcial

Classe de Armadura 10
Pontos de Vida 13 (2d10 + 2)
Deslocamento 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	2 (–4)	10 (+0)	6 (–2)

Sentidos Percepção passiva 10
Idiomas –
Nível de Desafio 1/4 (50 XP)

Investida. Se o alce se mover, pelo menos, 6 metros em linha reta em direção de um alvo logo antes de atingi-lo com seu ataque de cabeçada, o alvo sofrerá 7 (2d6) de dano extra. Se o alvo for uma criatura, ele deve ser bem sucedido num teste de resistência de Força CD 13 para não cair no chão.

Ações

Cabeçada. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +2 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 6 (1d6 + 3) de dano de concussão.

Cascos. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +2 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 8 (2d4 + 3) de dano de concussão.

Alce Gigante

Besta Enorme, imparcial

Classe de Armadura 14 (armadura natural)
Pontos de Vida 42 (5d12 + 10)
Deslocamento 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	16 (+3)	14 (+2)	7 (–2)	14 (+2)	10 (+0)

Perícias Percepção +4
Sentidos Percepção passiva 14
Idiomas Alce Gigante, compreende Comum, Élfico e Silvestre, mas não pode falar
Nível de Desafio 2 (450 XP)

Investida. Se o alce se mover, pelo menos, 6 metros em linha reta em direção de um alvo logo antes de atingi-lo com seu ataque de cabeçada, o alvo sofrerá 7 (2d6) de dano extra. Se o alvo for uma criatura, ele deve ser bem sucedido num teste de resistência de Força CD 14 para não cair no chão.

Ações

Cabeçada. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +2 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 6 (1d6 + 3) de dano de concussão.

Cascos. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +2 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 8 (2d4 + 3) de dano de concussão.

O majestoso **alce gigante** é raro ao ponto de sua aparição ser, frequentemente ligado ao prenúncio de um evento importante, como o nascimento de um rei. Lendas contam de deuses que assumiam a forma de alces gigantes para visitar o Plano Material. Muitas culturas acreditam, por isso, que caçar essas criaturas é um convite a ira divina.

Aranha

Besta Miúda, imparcial

Classe de Armadura 12
Pontos de Vida 1 (1d4 – 1)
Deslocamento 6 m, escalada 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
2 (–4)	14 (+2)	8 (–1)	1 (–5)	10 (+0)	2 (–4)

Perícias Furtividade +4
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10
Idiomas –
Nível de Desafio 0 (10 XP)

Escalada Aracnídea. A aranha pode escalar superfícies difíceis, incluindo tetos de cabeça para baixo, sem precisar realizar um teste de habilidade.

Sentido na Teia. Quando em contato com uma teia, a aranha sabe a localização exata de qualquer outra criatura em contato com a mesma teia.

Andar na Teia. A aranha ignora restrições de movimento causadas por estar numa teia.

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura. *Acerto*: 1 de dano perfurante e o alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição CD 9 ou sofrerá 2 (1d4) de dano de veneno.

Aranha Gigante

Besta Grande, imparcial

Classe de Armadura 14 (armadura natural)
Pontos de Vida 26 (4d10 + 4)
Deslocamento 9 m, escalada 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	2 (–4)	11 (+0)	4 (–3)

Perícias Furtividade +7
Sentidos percepção às cegas 3 m, visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10
Idiomas –
Nível de Desafio 1 (200 XP)

Escalada Aracnídea. A aranha pode escalar superfícies difíceis, incluindo tetos de cabeça para baixo, sem precisar realizar um teste de habilidade.

Sentido na Teia. Quando em contato com uma teia, a aranha sabe a localização exata de qualquer outra criatura em contato com a mesma teia.

Andar na Teia. A aranha ignora restrições de movimento causadas por estar numa teia.

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura. *Acerto*: 7 (1d8 + 3) de dano perfurante e o alvo deve realizar um teste de resistência de Constituição CD 11, sofrendo 9 (2d8) de dano de veneno se falhar na resistência ou metade desse dano se obtiver sucesso. Se o dano de veneno reduzir o alvo a 0 pontos de vida, o alvo estará estável, porém, envenenado, por 1 hora e paralisado enquanto estiver envenenado dessa forma.

Teia (Recarrega 5–6). *Ataque à Distância com Arma*: +5 para atingir, alcance 9 m/ 18 m, uma criatura. *Acerto*: O alvo ficará impedido pela teia. Com uma ação, o alvo impedido pode realizar um teste de Força CD 12, rompendo a teia com sucesso. A teia também pode ser atacada e destruída (CA 10; 5 pv; vulnerabilidade a fogo; imune a dano de concussão, veneno e psíquico).

Para apanhar sua presa, uma **aranha gigante** cria teias elaboradas ou dispara fios pegajosos de teia de seu abdômen. As aranhas gigantes são mais comumente encontradas no subterrâneo, fazendo seus covis em tetos ou em fendas escuras cheias de teias. Tais covis estão, frequentemente, infestados de casulos prendendo vítimas anteriores.

Aranha Interplanar

Monstruosidade Grande, imparcial

Classe de Armadura 13 (armadura natural)
Pontos de Vida 32 (5d10 + 5)
Deslocamento 9 m, escalada 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	15 (+3)	12 (+1)	6 (–2)	10 (+0)	6 (–2)

Perícias Furtividade +6
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10
Idiomas –
Nível de Desafio 3 (700 XP)

Escalada Aracnídea. A aranha pode escalar superfícies difíceis, incluindo tetos de cabeça para baixo, sem precisar realizar um teste de habilidade.

Salto Etéreo. Com uma ação bônus, a aranha pode, magicamente, mudar do Plano Material para o Plano Etéreo, ou vice-versa.

Andar na Teia. A aranha ignora restrições de movimento causadas por estar numa teia.

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura. *Acerto*: 7 (1d10 + 2) de dano perfurante e o alvo deve realizar um teste de resistência de Constituição CD 11, sofrendo 18 (4d8) de dano de veneno se falhar na resistência ou metade desse dano se obtiver sucesso. Se o dano de veneno reduzir o alvo a 0 pontos de vida, o alvo estará estável, porém, envenenado, por 1 hora e paralisado enquanto estiver envenenado dessa forma.

Uma **aranha interplanar** possui a habilidade mágica de entrar e sair do Plano Etéreo. Ela parece surgir de lugar nenhum e, rapidamente desaparece após atacar. Ela se movimenta no Plano Etéreo antes de voltar para o Plano Material, fazendo parecer que ela pode se teletransportar.

Aranha-Lobo Gigante

Besta Média, imparcial

Classe de Armadura 13
Pontos de Vida 11 (2d8 + 2)
Deslocamento 12 m, escalada 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	3 (–4)	12 (+1)	4 (–3)

Perícias Furtividade +7, Percepção +3
Sentidos percepção às cegas 3 m, visão no escuro 18 m, Percepção passiva 13
Idiomas –
Nível de Desafio 1/4 (50 XP)

Escalada Aracnídea. A aranha pode escalar superfícies difíceis, incluindo tetos de cabeça para baixo, sem precisar realizar um teste de habilidade.

Sentido na Teia. Quando em contato com uma teia, a aranha sabe a localização exata de qualquer outra criatura em contato com a mesma teia.

Andar na Teia. A aranha ignora restrições de movimento causadas por estar numa teia.

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +3 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura. *Acerto*: 4 (1d6 + 1) de dano perfurante e o alvo deve realizar um teste de resistência de Constituição CD 11, sofrendo 7 (2d6) de dano de veneno se falhar na resistência ou metade desse dano se obtiver sucesso. Se o dano de veneno reduzir o alvo a 0 pontos de vida, o alvo estará estável, porém, envenenado, por 1 hora e paralisado enquanto estiver envenenado dessa forma.

Menor que uma aranha gigante, a **aranha-lobo gigante** caça sua presa em terrenos abertos ou se esconde em tocas ou fendas, ou em cavidades cobertas por escombros.

Arbusto Desperto

Planta Pequena, imparcial

Classe de Armadura 9
Pontos de Vida 10 (3d6)
Deslocamento 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (–2)	8 (–1)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	6 (–2)

Vulnerabilidade a Dano fogo
Resistência a Dano perfurante
Sentidos Percepção passiva 10
Idiomas um idioma conhecido pelo seu criador
Nível de Desafio 0 (10 XP)

Aparência Falsa. Enquanto o arbusto permanecer imóvel, ele é indistinguível de um arbusto comum.

Ações

Rasgar. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +1 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 1 (1d4 – 1) de dano cortante.

Um **arbusto desperto** é um arbusto comum que adquiriu raciocínio e mobilidade através da magia *despertar* ou mágica similar.

Arminho

Besta Miúda, imparcial

Classe de Armadura 13
Pontos de Vida 1 (1d4 – 1)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
3 (–4)	16 (+3)	8 (–1)	2 (–4)	12 (+1)	3 (–4)

Perícias Furtividade +5, Percepção +3
Sentidos Percepção passiva 13
Idiomas –
Nível de Desafio 0 (10 XP)

Audição e Faro Aguçados. O arminho tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados à audição e ao olfato.

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 1 de dano perfurante.

Arminho Gigante

Besta Média, imparcial

Classe de Armadura 13
Pontos de Vida 9 (2d8)
Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	4 (–3)	12 (+1)	5 (–3)

Perícias Furtividade +5, Percepção +3
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 13
Idiomas –
Nível de Desafio 1/8 (25 XP)

Audição e Faro Aguçados. O arminho tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados à audição e ao olfato.

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 5 (1d4 + 3) de dano perfurante.

Árvore Desperta

Planta Enorme, imparcial

Classe de Armadura 13 (armadura natural)
Pontos de Vida 59 (7d12 + 14)
Deslocamento 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	6 (–2)	15 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	7 (–2)

Vulnerabilidade a Dano fogo
Resistência a Dano concussão, perfurante
Sentidos Percepção passiva 10
Idiomas um idioma conhecido pelo seu criador
Nível de Desafio 2 (450 XP)

Aparência Falsa. Enquanto a árvore permanecer imóvel, ela é indistinguível de uma árvore normal.

Ações

Pancada. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +6 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 14 (3d6 + 4) de dano de concussão.

Uma **árvore desperta** é uma árvore comum que adquiriu raciocínio e mobilidade através da magia *despertar* ou mágica similar.

Babuíno

Besta Pequena, imparcial

Classe de Armadura 12
Pontos de Vida 3 (1d6)
Deslocamento 9 m, escalada 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (–1)	14 (+2)	11 (+0)	4 (–3)	12 (+1)	6 (–2)

Sentidos Percepção passiva 11
Idiomas –
Nível de Desafio 0 (10 XP)

Táticas de Matilha. O babuíno tem vantagem nas jogadas de ataque contra uma criatura se, pelo menos, um dos aliados do babuíno estiver a 1,5 metro da criaturas e não estiver incapacitado.

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +1 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 1 (1d4 – 1) de dano perfurante.

Baleia Assassina

Besta Enorme, imparcial

Classe de Armadura 12 (armadura natural)
Pontos de Vida 90 (12d12 + 12)
Deslocamento 0 m, natação 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	10 (+0)	13 (+1)	3 (–4)	12 (+1)	7 (–2)

Perícias Percepção +3
Sentidos percepção às cegas 36 m, Percepção passiva 11
Idiomas –
Nível de Desafio 3 (700 XP)

Audição Aguçada. A baleia tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados à audição.

Eco Localização. Enquanto não puder ouvir, a baleia perderá a percepção às cegas.

Prender a Respiração. A baleia consegue prender sua respiração por 30 minutos.

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 21 (5d6 + 4) de dano perfurante.

Besouro de Fogo Gigante

Besta Pequena, imparcial

Classe de Armadura 13 (armadura natural)
Pontos de Vida 4 (1d6 + 1)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (–1)	10 (+0)	12 (+1)	1 (–4)	7 (–2)	3 (–4)

Sentidos percepção às cegas 9 m, Percepção passiva 8
Idiomas –
Nível de Desafio 0 (10 XP)

Iluminação. O besouro emite luz plena num raio de 3 metros e penumbra por mais 3 metros adicionais.

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +1 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 2 (1d6 – 1) de dano cortante.

Um **besouro de fogo gigante** é uma criatura noturna que adquiriu esse nome por ter um par de glândulas brilhantes que emitem luz. Mineradores e aventureiros apreciam essas criaturas, pois as glândulas de um besouro de fogo gigante continuam a emitir luz por 1d6 dias após o besouro morrer. Os besouros de fogo gigantes são mais comumente encontrados no subsolo e em florestas escuras.

Bico de Machado

Besta Grande, imparcial

Classe de Armadura 11
Pontos de Vida 19 (3d10 + 3)
Deslocamento 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	2 (–4)	10 (+0)	5 (–3)

Sentidos Percepção passiva 1
Idiomas –
Nível de Desafio 1/4 (50 XP)

Ações

Bicada. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 6 (1d8 + 2) de dano cortante.

Um **bico de machado** é uma ave alta incapaz de voar com poderosas pernas e um pesado bico curvado. Ele tem a desagradável disposição de atacar qualquer criatura desconhecida que passe muito próximo dele.

Bode
Besta Média, imparcial

Classe de Armadura 10
Pontos de Vida 4 (1d8)
Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	2 (–4)	10 (+0)	5 (–3)

Sentidos Percepção passiva 10
Idiomas –
Nível de Desafio 0 (10 XP)

Estável. O bode possui vantagem em testes de resistência de Força e Destreza feitos contra efeitos que poderiam derruba-lo no chão.

Investida. Se o bode se mover, pelo menos, 6 metros em linha reta em direção de uma criatura logo antes de atingi-la com seu ataque de cabeçada, o alvo sofre 2 (1d4) de dano de concussão extra. Se o alvo for uma criatura, ele deve ser bem sucedido num teste de resistência de Força CD 10 para não cair no chão.

Ações

Cabeçada. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +3 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 3 (1d4 + 1) de dano de concussão.

Bode Gigante
Besta Grande, imparcial

Classe de Armadura 11 (armadura natural)
Pontos de Vida 19 (3d10 + 3)
Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	3 (–4)	12 (+1)	6 (–2)

Sentidos Percepção passiva 11
Idiomas –
Nível de Desafio 1/2 (100 XP)

Estável. O bode possui vantagem em testes de resistência de Força e Destreza feitos contra efeitos que poderiam derruba-lo no chão.

Investida. Se o bode se mover, pelo menos, 6 metros em linha reta em direção de uma criatura logo antes de atingi-la com seu ataque de cabeçada, o alvo sofre 5 (2d4) de dano de concussão extra. Se o alvo for uma criatura, ele deve ser bem sucedido num teste de resistência de Força CD 13 para não cair no chão.

Ações

Cabeçada. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 8 (2d4 + 3) de dano de concussão.

Cão da Morte
Monstruosidade Média, neutro e mau

Classe de Armadura 12
Pontos de Vida 39 (6d8 + 12)
Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	3 (–4)	13 (+1)	6 (–2)

Perícias Furtividade +4, Percepção +5
Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 15
Idiomas –
Nível de Desafio 1 (200 XP)

Duas Cabeças. O cão tem vantagem e testes de Sabedoria (Percepção) e em testes de resistência contra ser amedrontado, atordoado, cegado, enfeitiçado, ensurdecido ou derrubado inconsciente.

Ações

Ataques Múltiplos. O cão realiza dois ataques de mordida.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 5 (1d6 + 2) de dano perfurante. Se o alvo for uma criatura, ele deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição CD 12 contra doença, ou ficará envenenado até a doença ser curada. A cada 24 horas passadas, a criatura deve repetir o teste de resistência, reduzindo seu máximo de pontos de vida em 5 (1d10) se fracassar. Essa redução dura até a doença ser curada. A criatura morre se a doença reduzir seu máximo de pontos de vida a 0.

O **cão da morte** é um cão horrendo de duas cabeças que vaga por planícies, desertos e pelo Subterrâneo. O ódio queima no coração de um cão da morte e o gosto pela carne humanoide o leva a atacar viajantes e exploradores. A saliva do cão da morte carrega uma doença medonha que faz com que a carne da vítima apodreça lentamente, soltando-se dos ossos.

Cão Teleportador
Fada Média, leal e bom

Classe de Armadura 13
Pontos de Vida 22 (4d8 + 4)
Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	17 (+3)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	11 (+0)

Perícias Furtividade +5, Percepção +3
Sentidos Percepção passiva 13
Idiomas Cão Teleportador, compreende Silvestre, mas não pode falar
Nível de Desafio 1/4 (50 XP)

Audição e Faro Aguçados. O cão tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados à audição e ao olfato.

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +3 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 4 (1d6 + 1) de dano perfurante.

Teletransporte. O cão teletransporta-se magicamente, juntamente com qualquer equipamento que ele esteja vestindo ou carregando, para um espaço desocupado, a até 12 metros, que ele possa ver.

Um **cão teleportador** recebe esse nome por causa da habilidade de piscar para dentro e para fora da existência, um talento usado para ajudá-lo a atacar e evitar se ferir. Os cães teleportadores nutrem um ódio antigo pelas panteras deslocadoras e as atacam a primeira vista.

Camelo

Besta Grande, imparcial

Classe de Armadura 9
Pontos de Vida 15 (2d10 + 4)
Deslocamento 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	8 (–1)	14 (+2)	2 (–4)	8 (–1)	5 (–3)

Sentidos Percepção passiva 9
Idiomas –
Nível de Desafio 1/8 (25 XP)

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 2 (1d4) de dano de concussão.

Caranguejo

Besta Miúda, imparcial

Classe de Armadura 11 (armadura natural)
Pontos de Vida 2 (1d4)
Deslocamento 6 m, natação 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
2 (–4)	11 (+0)	10 (+0)	1 (–5)	8 (–1)	2 (–4)

Perícias Furtividade +2
Sentidos percepção às cegas 9 m, Percepção passiva 9
Idiomas –
Nível de Desafio 0 (10 XP)

Anfíbio. O caranguejo pode respirar ar e água.

Ações

Garra. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +0 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 1 de dano de concussão.

Caranguejo Gigante

Besta Média, imparcial

Classe de Armadura 15 (armadura natural)
Pontos de Vida 13 (3d8)
Deslocamento 9 m, natação 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	1 (–5)	9 (–1)	3 (–4)

Perícias Furtividade +4
Sentidos percepção às cegas 9 m, Percepção passiva 9
Idiomas –
Nível de Desafio 1/8 (25 XP)

Anfíbio. O caranguejo pode respirar ar e água.

Ações

Garra. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +3 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 4 (1d6 + 1) de dano de concussão e o alvo fica agarrado (CD 11 para escapar). Se o caranguejo tiver duas garras, cada uma pode agarrar apenas um alvo.

Cavalo de Carga

Besta Grande, imparcial

Classe de Armadura 10
Pontos de Vida 19 (3d10 + 3)
Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	10 (+0)	12 (+1)	2 (–4)	11 (+0)	7 (–2)

Sentidos Percepção passiva 10
Idiomas –
Nível de Desafio 1/4 (50 XP)

Ações

Cascos. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 9 (2d4 + 4) de dano de concussão.

Cavalo de Guerra

Besta Grande, imparcial

Classe de Armadura 11
Pontos de Vida 19 (3d10 + 3)
Deslocamento 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	12 (+1)	13 (+1)	2 (–4)	12 (+1)	7 (–2)

Sentidos Percepção passiva 11
Idiomas –
Nível de Desafio 1/2 (100 XP)

Atropelar. Se o cavalo se mover, pelo menos, 6 metros em linha reta em direção de um alvo logo antes de atingi-lo com seu ataque de cascos, o alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Força CD 14 para não cair no chão. Se o alvo cair no chão, o cavalo poderá realizar uma ação bônus para realizar outro ataque de cascos contra ele.

Ações

Cascos. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 11 (2d6 + 4) de dano de concussão.

Variação: Armadura para Cavalo de Guerra

Um cavalo de guerra de armadura terá uma Classe de Armadura baseada no tipo de armadura vestida (veja o *Livro do Jogador* para mais informações sobre armaduras). A Classe de Armadura dele inclui o modificador de Destreza do cavalo, quando aplicável. A armadura não altera o nível de desafio do cavalo.

CA	Armadura	CA	Armadura
12	Armadura de couro	16	Cota de malha
13	Gibão de peles	17	Cota de talas
14	Cota de anéis	18	Placas
15	Brunea		

Cavalo de Montaria

Besta Grande, imparcial

Classe de Armadura 10
Pontos de Vida 13 (2d10 + 2)
Deslocamento 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	2 (–4)	11 (+0)	7 (–2)

Sentidos Percepção passiva 10
Idiomas –
Nível de Desafio 1/4 (50 XP)

Ações

Cascos. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +2 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 8 (2d4 + 3) de dano de concussão.

Cavalo Marinho

Besta Miúda, imparcial

Classe de Armadura 11
Pontos de Vida 1 (1d4 – 1)
Deslocamento 0 m, natação 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
1 (–5)	12 (+1)	8 (–1)	1 (–5)	10 (+0)	2 (–4)

Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 14
Idiomas –
Nível de Desafio 0 (0 XP)

Respirar na Água. O cavalo marinho pode respirar apenas em baixo d'água.

Cavalo Marinho Gigante

Besta Grande, imparcial

Classe de Armadura 13 (armadura natural)
Pontos de Vida 16 (3d10)
Deslocamento 0 m, natação 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	2 (–4)	12 (+1)	5 (–3)

Sentidos Percepção passiva 11
Idiomas –
Nível de Desafio 1/2 (100 XP)

Investida. Se o cavalo marinho se mover, pelo menos, 6 metros em linha reta em direção de uma criatura logo antes de atingi-la com seu ataque de cabeçada, o alvo sofre 7 (2d6) de dano de concussão extra. Se o alvo for uma criatura, ele deve ser bem sucedido num teste de resistência de Força CD 11 para não cair no chão.

Respirar na Água. O cavalo marinho pode respirar apenas em baixo d'água.

Ações

Cabeçada. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +3 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 4 (1d6 + 1) de dano de concussão.

Como sua espécie menor, os **cavalos marinhos gigantes** são peixes coloridos tímidos com corpos alongados e caudas enroladas. Os elfos aquáticos os treinam como montarias.

Centopeia Gigante

Besta Pequena, imparcial

Classe de Armadura 13 (armadura natural)
Pontos de Vida 4 (1d6 + 1)
Deslocamento 9 m, escalada 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
5 (–3)	14 (+2)	12 (+1)	1 (–5)	7 (–2)	3 (–4)

Sentidos percepção às cegas 9 m, Percepção passiva 8
Idiomas –
Nível de Desafio 1/4 (50 XP)

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura. *Acerto*: 4 (1d4 + 2) de dano perfurante e o alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição CD 11 ou sofrerá 10 (3d6) de dano de veneno. Se o veneno reduzir os pontos de vida do alvo a 0, ele fica estável mas envenenado por 1 hora, mesmo após recuperar pontos de vida, e fica paralisado enquanto estiver envenenado dessa forma.

Chacal
Besta Pequena, imparcial

Classe de Armadura 12
Pontos de Vida 3 (1d6)
Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (–1)	15 (+2)	11 (+0)	3 (–4)	12 (+1)	6 (–2)

Perícias Percepção +3
Sentidos Percepção passiva 13
Idiomas –
Nível de Desafio 0 (10 XP)

Audição e Faro Aguçados. O chacal tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados à audição e ao olfato.

Táticas de Matilha. O chacal tem vantagem nas jogadas de ataque contra uma criatura se, pelo menos, um dos aliados do chacal estiver a 1,5 metro da criaturas e não estiver incapacitado.

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +1 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 1 (1d4 – 1) de dano perfurante.

Cobra Constritora
Besta Grande, imparcial

Classe de Armadura 12
Pontos de Vida 13 (2d10 + 2)
Deslocamento 9 m, natação 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	1 (–5)	10 (+0)	3 (–4)

Sentidos percepção às cegas 3 m, Percepção passiva 10
Idiomas –
Nível de Desafio 1/4 (50 XP)

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura. *Acerto*: 5 (1d6 + 2) de dano perfurante.

Constrição. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura. *Acerto*: 6 (1d8 + 2) de dano de concussão e o alvo está agarrado (CD 14 para escapar). Até o agarrão terminar, a criatura estará impedida e a cobra não poderá constringir outro alvo.

Cobra Constritora Gigante
Besta Enorme, imparcial

Classe de Armadura 12
Pontos de Vida 60 (8d12 + 8)
Deslocamento 9 m, natação 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	14 (+2)	12 (+1)	1 (–5)	10 (+0)	3 (–4)

Perícias Percepção +2
Sentidos percepção às cegas 3 m, Percepção passiva 12
Idiomas –
Nível de Desafio 2 (450 XP)

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +6 para atingir, alcance 3 m, uma criatura. *Acerto*: 11 (2d6 + 4) de dano perfurante.

Constrição. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +6 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura. *Acerto*: 13 (2d8 + 4) de dano de concussão e o alvo está agarrado (CD 16 para escapar). Até o agarrão terminar, a criatura estará impedida e a cobra não poderá constringir outro alvo.

Cobra Voadora
Besta miúda, imparcial

Classe de Armadura 14
Pontos de Vida 5 (2d4)
Deslocamento 9 m, natação 9 m, voo 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
4 (–3)	18 (+4)	11 (+0)	2 (–4)	12 (+1)	5 (–3)

Sentidos percepção às cegas 3 m, Percepção passiva 11
Idiomas –
Nível de Desafio 1/8 (25 XP)

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +6 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura. *Acerto*: 1 de dano perfurante mais 7 (3d4) de dano de veneno.

Uma **cobra voadora** é uma serpente alada de cores vivas, encontrada em selvas remotas. Povos de tribo e cultistas, às vezes, domesticam cobras voadoras para servir de mensageiros que entregam pergaminhos enrolados em seus corpos.

Coruja
Besta Miúda, imparcial

Classe de Armadura 11
Pontos de Vida 1 (1d4 – 1)
Deslocamento 1,5 m, voo 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
3 (–4)	13 (+1)	8 (–1)	2 (–4)	14 (+2)	7 (–2)

Perícias Furtividade +3, Percepção +4
Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 14
Idiomas –
Nível de Desafio 0 (10 XP)

Sobrevoo. A coruja não provoca ataques de oportunidade quando voa para fora do alcance de um inimigo.

Visão e Audição Aguçadas. A coruja tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados à visão e à audição.

Ações

Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +3 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 1 de dano cortante.

Coruja Gigante

Besta Grande, imparcial

Classe de Armadura 12
Pontos de Vida 19 (3d10 + 3)
Deslocamento 1,5 m, voo 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	8 (–1)	14 (+2)	10 (+0)

Perícias Furtividade +4, Percepção +6
Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 16
Idiomas Coruja Gigante, compreende Comum, Élfico e Silvestre, mas não pode falar
Nível de Desafio 1/4 (50 XP)

Sobrevoo. A coruja não provoca ataques de oportunidade quando voa para fora do alcance de um inimigo.

Visão e Audição Aguçadas. A coruja tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados à visão e à audição.

Ações

Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +3 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 8 (2d6 + 1) de dano cortante.

As **corujas gigantes** frequentemente fazem amizades com fadas e outras criaturas silvestres, e são guardiãs dos reinos florestais.

Corvo

Besta Miúda, imparcial

Classe de Armadura 12
Pontos de Vida 1 (1d4 – 1)
Deslocamento 3 m, voo 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
2 (–4)	14 (+2)	8 (–1)	2 (–4)	12 (+1)	6 (–2)

Perícias Percepção +3
Sentidos Percepção passiva 13
Idiomas –
Nível de Desafio 0 (10 XP)

Mímica. O corvo é capaz de imitar sons simples que ele ouve, como pessoas cochichando, um bebê chorando ou um animal rangendo. Uma criatura que ouvir os sons pode perceber que são imitações se for bem sucedida num teste de Sabedoria (Intuição) CD 10.

Ações

Bicada. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 1 de dano perfurante.

Crocodilo

Besta Grande, imparcial

Classe de Armadura 12 (armadura natural)
Pontos de Vida 19 (3d10 + 3)
Deslocamento 6 m, natação 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (–4)	10 (+0)	5 (–3)

Perícias Furtividade +2
Sentidos Percepção passiva 10
Idiomas –
Nível de Desafio 1/2 (100 XP)

Prender a Respiração. O crocodilo consegue prender sua respiração por 15 minutos.

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 7 (1d10 + 2) de dano perfurante e o alvo está agarrado (CD 12 para escapar). Até o agarrão terminar, a criatura estará impedida e o crocodilo não poderá morder outro alvo.

Crocodilo Gigante

Besta Enorme, imparcial

Classe de Armadura 14 (armadura natural)
Pontos de Vida 85 (9d12 + 27)
Deslocamento 9 m, natação 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	9 (–1)	17 (+3)	2 (–4)	10 (+0)	7 (–2)

Perícias Furtividade +5
Sentidos Percepção passiva 10
Idiomas –
Nível de Desafio 5 (1.800 XP)

Prender a Respiração. O crocodilo consegue prender sua respiração por 30 minutos.

Ações

Ataques Múltiplos. O crocodilo realiza dois ataques: um com sua mordida e um com sua cauda.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +8 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 21 (3d10 + 5) de dano perfurante e o alvo está agarrado (CD 16 para escapar). Até o agarrão terminar, a criatura estará impedida e o crocodilo não poderá morder outro alvo.

Cauda. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +8 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 14 (2d8 + 5) de dano de concussão. Se o alvo for uma criatura, ele deve ser bem sucedido num teste de resistência de Força CD 16 ou cairá no chão.

Elefante

Besta Enorme, imparcial

Classe de Armadura 12 (armadura natural)
Pontos de Vida 76 (8d12 + 24)
Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	9 (–1)	17 (+3)	3 (–4)	11 (+1)	6 (–2)

Sentidos Percepção passiva 10
Idiomas –
Nível de Desafio 4 (1.100 XP)

Investida Esmagadora. Se o elefante se mover, pelo menos, 6 metros em linha reta em direção de uma criatura logo antes de atingi-la com seu ataque de presa, o alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Força CD 16 para não cair no chão. Se o alvo cair no chão, o elefante pode realizar um ataque de pisotear contra ele com uma ação bônus.

Ações

Presas. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +8 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 19 (3d8 + 6) de dano perfurante.

Pisotear. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +8 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura caída. *Acerto*: 22 (3d10 + 6) de dano de concussão.

Enxame de Corvos

Enxame Médio de bestas Miúdas, imparcial

Classe de Armadura 12
Pontos de Vida 24 (7d8 – 1)
Deslocamento 3 m, voo 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (–2)	14 (+2)	8 (–1)	3 (–4)	12 (+1)	6 (–2)

Perícias Percepção +5
Resistência a Dano concussão, cortante, perfurante
Imunidade a Condição amedrontado, atordoado, caído, enfeitiçado, impedido, paralisado, petrificado
Sentidos Percepção passiva 15
Idiomas –
Nível de Desafio 1/4 (50 XP)

Enxame. O enxame pode ocupar o espaço de outra criatura e vice-versa, e o enxame pode se mover através de qualquer abertura grande o suficiente para um corvo Miúdo. O enxame não pode recuperar pontos de vida ou ganhar pontos de vida temporários.

Ações

Bicadas. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 0 m, um alvo no espaço do enxame. *Acerto*: 7 (2d6) de dano perfurante, ou 3 (1d6) de dano perfurante se o enxame estiver com metade de seus pontos de vida ou menos.

A Natureza dos Enxames

Os enxames apresentados aqui não são conjuntos ordinários ou benignos de pequenas criaturas. Eles se formam como resultado de alguma influência sinistra ou insalubre. Um vampiro pode invocar um enxame de morcegos e ratos dos cantos mais escuros da noite, enquanto a simples presença de um senhor das múmias pode fazer com que escaravelhos emerjam das profundezas arenosas da sua tumba. Uma bruxa poderia ter o poder de enviar enxames de corvos contra seus inimigos, enquanto que um yuan-ti abominação poderia ter enxames de cobras venenosas deslizando em seu rastro. Até mesmo druidas podem enfeitiçar esses enxames e a agressividade deles é praticamente antinatural.

Enxame de Insetos

Enxame Médio de bestas Miúdas, imparcial

Classe de Armadura 12 (armadura natural)
Pontos de Vida 22 (5d8)
Deslocamento 6 m, escalada 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
3 (–4)	13 (+1)	10 (+0)	1 (–5)	7 (–2)	1 (–5)

Resistência a Dano concussão, cortante, perfurante
Imunidade a Condição amedrontado, atordoado, caído, enfeitiçado, impedido, paralisado, petrificado
Sentidos percepção às cegas 3 m, Percepção passiva 8
Idiomas –
Nível de Desafio 1/2 (100 XP)

Enxame. O enxame pode ocupar o espaço de outra criatura e vice-versa, e o enxame pode se mover através de qualquer abertura grande o suficiente para um inseto Miúdo. O enxame não pode recuperar pontos de vida ou ganhar pontos de vida temporários.

Ações

Mordidas. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +3 para atingir, alcance 0 m, um alvo no espaço do enxame. *Acerto*: 10 (4d4) de dano perfurante, ou 5 (2d4) de dano perfurante se o enxame estiver com metade de seus pontos de vida ou menos.

Variação: Enxame de Insetos

Diferentes tipos de insetos podem se juntar em enxames e cada enxame possui as características especiais descritas abaixo.

Enxame de Aranhas. Um enxame de aranhas possui os seguintes traços adicionais.

Andar na Teia. O enxame ignora restrições de movimento causadas por estar numa teia.

Escalada Aracnídea. O enxame pode escalar superfícies difíceis, incluindo tetos de cabeça para baixo, sem precisar realizar um teste de habilidade.

Sentido na Teia. Quando em contato com uma teia, o enxame sabe a localização exata de qualquer outra criatura em contato com a mesma teia.

Enxame de Besouros. Um enxame de besouros ganha deslocamento de escavação de 1,5 metro.

Enxame de Centopeias. Uma criatura reduzida a 0 pontos de vida por um enxame de centopeias fica estável, mas envenenado por 1 hora, mesmo depois de recuperar pontos de vida, e paralisado enquanto estiver envenenado dessa forma.

Enxame de Vespas. Um enxame de vespas tem deslocamento de caminhada de 1,5 metro, deslocamento de voo de 9 m e nenhum deslocamento de escalada.

Enxame de Morcegos

Enxame Médio de bestas Miúdas, imparcial

Classe de Armadura 12
Pontos de Vida 22 (5d8)
Deslocamento 0 m, voo 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
5 (–3)	15 (+2)	10 (+0)	2 (–4)	12 (+1)	4 (–3)

Resistência a Dano concussão, cortante, perfurante
Imunidade a Condição amedrontado, atordoado, caído, enfeitiçado, impedido, paralisado, petrificado
Sentidos percepção às cegas 18 m, Percepção passiva 11
Idiomas –
Nível de Desafio 1/4 (50 XP)

Eco Localização. Enquanto não puder ouvir, o enxame perderá a percepção às cegas.

Audição Aguçada. O enxame tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados à audição.

Enxame. O enxame pode ocupar o espaço de outra criatura e vice-versa, e o enxame pode se mover através de qualquer abertura grande o suficiente para um morcego Miúdo. O enxame não pode recuperar pontos de vida ou ganhar pontos de vida temporários.

Ações

Mordidas. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 0 m, uma criatura no espaço do enxame. *Acerto*: 5 (2d4) de dano perfurante, ou 2 (1d4) de dano perfurante se o enxame estiver com metade de seus pontos de vida ou menos.

Enxame de Piranhas

Enxame Médio de bestas Miúdas, imparcial

Classe de Armadura 13
Pontos de Vida 28 (8d8 – 8)
Deslocamento 0 m, natação 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	16 (+3)	9 (–1)	1 (–5)	7 (–2)	2 (–4)

Resistência a Dano concussão, cortante, perfurante
Imunidade a Condição amedrontado, atordoado, caído, enfeitiçado, impedido, paralisado, petrificado
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 8
Idiomas –
Nível de Desafio 1 (200 XP)

Frenesi de Sangue. O enxame tem vantagem nas jogadas de ataque corpo-a-corpo contra qualquer criatura que não esteja com todos os seus pontos de vida.

Respirar na Água. O enxame pode respirar apenas em baixo d'água.

Enxame. O enxame pode ocupar o espaço de outra criatura e vice-versa, e o enxame pode se mover através de qualquer abertura grande o suficiente para uma piranha Miúda. O enxame não pode recuperar pontos de vida ou ganhar pontos de vida temporários.

Ações

Mordidas. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 0 m, uma criatura no espaço do enxame. *Acerto*: 14 (4d6) de dano perfurante, ou 7 (2d6) de dano perfurante se o enxame estiver com metade de seus pontos de vida ou menos.

Enxame de Ratos

Enxame Médio de bestas Miúdas, imparcial

Classe de Armadura 10
Pontos de Vida 24 (7d8 – 7)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (–1)	11 (+0)	9 (–1)	2 (–4)	10 (+0)	3 (–4)

Resistência a Dano concussão, cortante, perfurante
Imunidade a Condição amedrontado, atordoado, caído, enfeitiçado, impedido, paralisado, petrificado
Sentidos percepção às cegas 9 m, Percepção passiva 10
Idiomas –
Nível de Desafio 1/4 (50 XP)

Faro Aguçado. O enxame tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados ao olfato.

Enxame. O enxame pode ocupar o espaço de outra criatura e vice-versa, e o enxame pode se mover através de qualquer abertura grande o suficiente para um rato Miúdo. O enxame não pode recuperar pontos de vida ou ganhar pontos de vida temporários.

Ações

Mordidas. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +2 para atingir, alcance 0 m, um alvo no espaço do enxame. *Acerto*: 7 (2d6) de dano perfurante, ou 3 (1d6) de dano perfurante se o enxame estiver com metade de seus pontos de vida ou menos.

Enxame de Serpentes Venenosas

Enxame Médio de bestas Miúdas, imparcial

Classe de Armadura 14
Pontos de Vida 36 (8d8)
Deslocamento 9 m, escalada 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (–1)	18 (+4)	11 (+0)	1 (–5)	10 (+0)	3 (–4)

Resistência a Dano concussão, cortante, perfurante
Imunidade a Condição amedrontado, atordoado, caído, enfeitiçado, impedido, paralisado, petrificado
Sentidos percepção às cegas 3 m, Percepção passiva 10
Idiomas –
Nível de Desafio 2 (450 XP)

Enxame. O enxame pode ocupar o espaço de outra criatura e vice-versa, e o enxame pode se mover através de qualquer abertura grande o suficiente para uma serpente Miúda. O enxame não pode recuperar pontos de vida ou ganhar pontos de vida temporários.

Ações

Mordidas. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +6 para atingir, alcance 0 m, uma criatura no espaço do enxame. *Acerto*: 7 (2d6) de dano perfurante, ou 3 (1d6) de dano perfurante se o enxame estiver com metade de seus pontos de vida ou menos. O alvo deve realizar um teste de resistência de Constituição CD 10, sofrendo 14 (4d6) de dano de veneno se fracassar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso.

Escorpião

Besta Miúda, imparcial

Classe de Armadura 11 (armadura natural)
Pontos de Vida 1 (1d4 – 1)
Deslocamento 3 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
2 (–4)	11 (+0)	8 (–1)	1 (–5)	8 (–1)	2 (–4)

Sentidos percepção às cegas 3 m, Percepção passiva 9
Idiomas –
Nível de Desafio 0 (10 XP)

Ações

Ferrão. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +2 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura. *Acerto*: 1 de dano perfurante e o alvo deve realizar um teste de resistência de Constituição CD 9, sofrendo 4 (1d8) de dano de veneno se fracassar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso.

Escorpião Gigante

Besta Grande, imparcial

Classe de Armadura 15 (armadura natural)
Pontos de Vida 52 (7d10 + 14)
Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	13 (+1)	15 (+2)	1 (–5)	9 (–1)	3 (–4)

Sentidos percepção às cegas 18 m, Percepção passiva 9
Idiomas –
Nível de Desafio 3 (700 XP)

Ações

Ataques Múltiplos. O escorpião realiza três ataques: dois com suas garras e um com seu ferrão.

Garra. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 6 (1d8 + 2) de dano de concussão e o alvo fica agarrado (CD 12 para escapar). O escorpião possui duas garras, cada uma podendo agarrar apenas um alvo.

Ferrão. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura. *Acerto*: 7 (1d10 + 2) de dano perfurante e o alvo deve realizar um teste de resistência de Constituição CD 12, sofrendo 22 (4d10) de dano de veneno se fracassar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso.

Falcão

Besta Miúda, imparcial

Classe de Armadura 13
Pontos de Vida 1 (1d4 – 1)
Deslocamento 3 m, voo 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
5 (–3)	16 (+3)	8 (–1)	2 (–4)	14 (+2)	6 (–2)

Perícias Percepção +4
Sentidos Percepção passiva 14
Idiomas –
Nível de Desafio 0 (10 XP)

Visão Aguçada. O falcão tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados à visão.

Ações

Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 1 de dano cortante.

Falcão de Sangue

Besta Pequena, imparcial

Classe de Armadura 12
Pontos de Vida 7 (2d6)
Deslocamento 3 m, voo 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (–2)	14 (+2)	10 (+0)	3 (–4)	14 (+2)	5 (–3)

Perícias Percepção +4
Sentidos Percepção passiva 14
Idiomas –
Nível de Desafio 1/8 (25 XP)

Visão Aguçada. O falcão tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados à visão.

Táticas de Matilha. O falcão tem vantagem nas jogadas de ataque contra uma criatura se, pelo menos, um dos aliados do falcão estiver a 1,5 metro da criaturas e não estiver incapacitado.

Ações

Bicada. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 4 (1d4 + 2) de dano perfurante.

Recebendo seu nome devido ás suas penas carmesins e sua natureza agressiva, o **falcão de sangue** ataca destemidamente praticamente qualquer animal, apunhalando-o com seu bico em forma de adaga. Os falcões de sangue voam juntos em grandes números, atacando como uma matilha para derrubar sua presa.

Gato

Besta Miúda, imparcial

Classe de Armadura 12
Pontos de Vida 2 (1d4)
Deslocamento 12 m, escalada 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
3 (–4)	15 (+2)	10 (+0)	3 (–4)	12 (+1)	7 (–2)

Perícias Furtividade +4, Percepção +3
Sentidos Percepção passiva 13
Idiomas –
Nível de Desafio 0 (10 XP)

Faro Aguçado. O gato tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados ao olfato.

Ações

Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +0 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 1 de dano cortante.

Gorila

Besta Média, imparcial

Classe de Armadura 12
Pontos de Vida 19 (3d8 + 6)
Deslocamento 9 m, escalada 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	14 (+2)	14 (+1)	6 (–2)	12 (+1)	7 (–2)

Perícias Atletismo +5, Percepção +3
Sentidos Percepção passiva 13
Idiomas –
Nível de Desafio 1/2 (100 XP)

Ações

Ataques Múltiplos. O gorila realiza dois ataques de punho.

Punho. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 6 (1d6 + 3) de dano de concussão.

Rocha. *Ataque à Distância com Arma*: +5 para atingir, distância 7,5/15 m, um alvo. *Acerto*: 6 (1d6 + 3) de dano de concussão.

Gorila Gigante

Besta Enorme, imparcial

Classe de Armadura 12
Pontos de Vida 157 (15d12 + 60)
Deslocamento 12 m, escalada 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	14 (+2)	18 (+4)	7 (–2)	12 (+1)	7 (–2)

Perícias Atletismo +9, Percepção +4
Sentidos Percepção passiva 14
Idiomas –
Nível de Desafio 7 (2.900 XP)

Ações

Ataques Múltiplos. O gorila realiza dois ataques de punho.

Punho. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +9 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 22 (3d10 + 6) de dano de concussão.

Rocha. *Ataque à Distância com Arma*: +9 para atingir, distância 15/30 m, um alvo. *Acerto*: 30 (7d6 + 6) de dano de concussão.

Hiena

Besta Média, imparcial

Classe de Armadura 11
Pontos de Vida 5 (1d8 + 1)
Deslocamento 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	2 (–4)	12 (+1)	5 (–3)

Perícias Percepção +3
Sentidos Percepção passiva 13
Idiomas –
Nível de Desafio 1/8 (25 XP)

Táticas de Matilha. A hiena tem vantagem nas jogadas de ataque contra uma criatura se, pelo menos, um dos aliados da hiena estiver a 1,5 metro da criaturas e não estiver incapacitado.

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +2 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 3 (1d6) de dano perfurante.

Hiena Gigante

Besta Grande, imparcial

Classe de Armadura 12
Pontos de Vida 45 (6d10 + 12)
Deslocamento 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	2 (–4)	12 (+1)	7 (–2)

Perícias Percepção +3
Sentidos Percepção passiva 13
Idiomas –
Nível de Desafio 1 (200 XP)

Frenesi. Quando a hiena reduz uma criatura a 0 pontos de vida com um ataque corpo-a-corpo no seu turno, ela pode realizar uma ação bônus para se mover até metade do seu deslocamento e realizar um ataque de mordida.

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 10 (2d6 + 3) de dano perfurante.

Javali
Besta Média, imparcial

Classe de Armadura 11 (armadura natural)
Pontos de Vida 11 (2d8 + 2)
Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	2 (–4)	9 (–1)	5 (–3)

Sentidos Percepção passiva 9
Idiomas –
Nível de Desafio 1/4 (50 XP)

Investida. Se o javali se mover, pelo menos, 6 metros em linha reta em direção de uma criatura logo antes de atingi-la com seu ataque de presa, o alvo sofre 3 (1d6) de dano cortante extra e deve ser bem sucedido num teste de resistência de Força CD 11 para não cair no chão.

Implacável (Recarrega Após um Descanso Curto ou Longo). Se o javali sofrer 7 de dano ou menos, que o reduziria a 0 pontos de vida, ele é reduzido a 1 ponto de vida, no lugar.

Ações

Presas. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +3 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 4 (1d6 + 1) de dano cortante.

Javali Gigante
Besta Grande, imparcial

Classe de Armadura 12 (armadura natural)
Pontos de Vida 42 (5d10 + 15)
Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	10 (+0)	16 (+3)	2 (–4)	7 (–2)	5 (–3)

Sentidos Percepção passiva 8
Idiomas –
Nível de Desafio 2 (450 XP)

Investida. Se o javali se mover, pelo menos, 6 metros em linha reta em direção de uma criatura logo antes de atingi-la com seu ataque de presa, o alvo sofre 7 (2d6) de dano cortante extra e deve ser bem sucedido num teste de resistência de Força CD 13 para não cair no chão.

Implacável (Recarrega Após um Descanso Curto ou Longo). Se o javali sofrer 10 de dano ou menos, que o reduziria a 0 pontos de vida, ele é reduzido a 1 ponto de vida, no lugar.

Ações

Presas. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 10 (2d6 + 3) de dano cortante.

Lagarto
Besta Miúda, imparcial

Classe de Armadura 10
Pontos de Vida 2 (1d4)
Deslocamento 6 m, escalada 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
2 (–4)	11 (+0)	10 (+0)	1 (–5)	8 (–1)	3 (–4)

Sentidos visão no escuro 9 m, Percepção passiva 9
Idiomas –
Nível de Desafio 0 (10 XP)

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +0 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 1 de dano perfurante.

Lagarto Gigante
Besta Grande, imparcial

Classe de Armadura 12 (armadura natural)
Pontos de Vida 19 (3d10 + 3)
Deslocamento 9 m, escalada 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	2 (–4)	10 (+0)	5 (–3)

Sentidos visão no escuro 9 m, Percepção passiva 10
Idiomas –
Nível de Desafio 1/4 (50 XP)

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 6 (1d8 + 2) de dano perfurante.

Um **lagarto gigante** pode ser montado ou usado como animal de tração. O povo lagarto também os mantem como animais de estimação e lagartos gigantes do subterrâneo são usados como montarias e animais de carga por drow, duergar e outros habitantes do Subterrâneo.

Variação: Traços de Lagarto Gigante

Alguns lagartos gigantes possuem um ou ambos os traços a seguir.

Prender a Respiração. O lagarto pode prender a respiração por 15 minutos (um lagarto que possua esse traço também terá um deslocamento de natação de 9 metros).

Escalada Aracnídea. O lagarto pode escalar superfícies difíceis, incluindo andar de cabeça para baixo em tetos, sem precisar realizar um teste de habilidade.

Leão
Besta Grande, imparcial

Classe de Armadura 12
Pontos de Vida 26 (4d10 + 4)
Deslocamento 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	15 (+2)	13 (+1)	3 (–3)	12 (+1)	8 (–1)

Perícias Furtividade +6, Percepção +3
Sentidos Percepção passiva 13
Idiomas –
Nível de Desafio 1 (200 XP)

Bote. Se o leão se mover, pelo menos, 6 metros em linha reta em direção de um alvo logo antes de atingi-lo com seu ataque de garra, o alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Força CD 13 para não cair no chão. Se o alvo cair no chão, o leão poderá realizar uma ação bônus para realizar um ataque de mordida contra ele.

Faro Aguçado. O leão tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados ao olfato.

Salto em Corrida. Como parte do seu movimento e depois de uma corrida inicial de 3 metros, o leão pode realizar um salto em distância de até 7,5 metros.

Táticas de Matilha. O leão tem vantagem nas jogadas de ataque contra uma criatura se, pelo menos, um dos aliados do leão estiver a 1,5 metro da criaturas e não estiver incapacitado.

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 7 (1d8 + 3) de dano perfurante.

Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 6 (1d6 + 3) de dano cortante.

Lobo

Besta Média, imparcial

Classe de Armadura 13 (armadura natural)
Pontos de Vida 11 (2d8 + 2)
Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	3 (–4)	12 (+1)	6 (–2)

Perícias Furtividade +4, Percepção +3
Sentidos Percepção passiva 13
Idiomas –
Nível de Desafio 1/4 (50 XP)

Audição e Faro Aguçados. O lobo tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados à audição e ao olfato.

Táticas de Matilha. O lobo tem vantagem nas jogadas de ataque contra uma criatura se, pelo menos, um dos aliados do lobo estiver a 1,5 metro da criaturas e não estiver incapacitado.

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 7 (2d4 + 2) de dano perfurante. Se o alvo for uma criatura, ele deve ser bem sucedido num teste de resistência de Força CD 11 para não cair no chão.

Lobo Atroz

Besta Grande, imparcial

Classe de Armadura 14 (armadura natural)
Pontos de Vida 37 (5d10 + 10)
Deslocamento 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	3 (–4)	12 (+1)	7 (–2)

Perícias Furtividade +4, Percepção +3
Sentidos Percepção passiva 13
Idiomas –
Nível de Desafio 1 (200 XP)

Audição e Faro Aguçados. O lobo tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados à audição e ao olfato.

Táticas de Matilha. O lobo tem vantagem nas jogadas de ataque contra uma criatura se, pelo menos, um dos aliados do lobo estiver a 1,5 metro da criaturas e não estiver incapacitado.

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 10 (2d6 + 3) de dano perfurante. Se o alvo for uma criatura, ela deve ser bem sucedida num teste de resistência de Força CD 13 ou será derrubada no chão.

Lobo Invernal

Monstruosidade Grande, neutro e mau

Classe de Armadura 13 (armadura natural)
Pontos de Vida 75 (10d10 + 20)
Deslocamento 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	7 (–2)	12 (+1)	8 (–1)

Perícias Furtividade +3, Percepção +5
Imunidade à Dano frio
Sentidos Percepção passiva 15
Idiomas Comum, Gigante, Lobo Invernal
Nível de Desafio 3 (700 XP)

Audição e Faro Aguçados. O lobo tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados à audição e ao olfato.

Camuflagem de Neve. O lobo tem vantagem em testes de Destreza (Furtividade) feitos em terrenos de neve.

Táticas de Matilha. O lobo tem vantagem nas jogadas de ataque contra uma criatura se, pelo menos, um dos aliados do lobo estiver a 1,5 metro da criaturas e não estiver incapacitado.

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 11 (2d6 + 4) de dano perfurante. Se o alvo for uma criatura, ela deve ser bem sucedida num teste de resistência de Força CD 14 ou será derrubada no chão.

Sopro Congelante (Recarrega 5–6). O lobo expele um jato de vento congelante num cone de 4,5 metros. Cada criatura na área deve realizar um teste de resistência de Destreza CD 12, sofrendo 18 (4d8) de dano de frio caso fracasse, ou metade desse dano caso obtenha sucesso.

O **lobo invernal** habita no ártico e é tão grande quanto um lobo atroz, mas possui pelagem branca como a neve e olhos azuis-claros. Os gigantes do gelo usam essas criaturas malignas como guardas e companheiros de caça, usando a arma de sopro mortal dos lobos contra seus adversários. Os lobos invernais se comunicam entre si usando grunhidos e latidos, mas eles falam Comum e Gigante bem o suficiente para realizar conversações simples.

Mamute

Besta Enorme, imparcial

Classe de Armadura 13 (armadura natural)
Pontos de Vida 126 (11d12 + 55)
Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
24 (+7)	9 (–1)	21 (+5)	3 (–4)	11 (+0)	6 (–2)

Sentidos Percepção passiva 10
Idiomas –
Nível de Desafio 6 (2.300 XP)

Investida Esmagadora. Se o mamute se mover, pelo menos, 6 metros em linha reta em direção de uma criatura logo antes de atingi-la com seu ataque de presa, o alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Força CD 18 para não cair no chão. Se o alvo cair no chão, o elefante pode realizar um ataque de pisotear contra ele com uma ação bônus.

Ações

Presas. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +10 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 25 (4d8 + 7) de dano perfurante.

Pisotear. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +10 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura caída. *Acerto*: 29 (4d10 + 7) de dano de concussão.

Um **mamute** é uma criatura elefântica com pelagem grossa e longas presas. Mais atarracados e mais ferozes que os elefantes normais, os mamutes vivem em uma grande variedade de climas, desde o subártico até o subtropical.

Mastim

Besta Média, imparcial

Classe de Armadura 12
Pontos de Vida 5 (1d8 + 1)
Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	3 (–4)	12 (+1)	7 (–2)

Perícias Percepção +3
Sentidos Percepção passiva 13
Idiomas –
Nível de Desafio 1/8 (25 XP)

Audição e Olfato Aguçados. O mastim tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados à audição e ao olfato.

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +3 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 4 (1d6 + 1) de dano perfurante. Se o alvo for uma criatura, ela deve ser bem sucedida num teste de resistência de Força CD 11 para não cair no chão.

Os **mastins** são cães de caça impressionantes valorizados por humanoides por sua lealdade e sentidos apurados. Os mastins podem ser treinados como cães de guarda, cães de caça e cães de guerra. Os halflings e outros humanoides Pequenos usam-nos como montarias.

Morcego

Besta Miúda, imparcial

Classe de Armadura 12
Pontos de Vida 1 (1d4 – 1)
Deslocamento 1,5 m, voo 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
2 (–4)	15 (+2)	8 (–1)	2 (–4)	12 (+1)	4 (–3)

Sentidos percepção às cegas 18 m, Percepção passiva 11
Idiomas –
Nível de Desafio 0 (10 XP)

Eco Localização. Enquanto não puder ouvir, o morcego perderá a percepção às cegas.

Audição Aguçada. O morcego tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados à audição.

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +0 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura. *Acerto*: 1 de dano perfurante.

Morcego Gigante

Besta Grande, imparcial

Classe de Armadura 13
Pontos de Vida 22 (4d10)
Deslocamento 3 m, voo 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	16 (+3)	11 (+0)	2 (–4)	12 (+1)	6 (–2)

Sentidos percepção às cegas 18 m, Percepção passiva 11
Idiomas –
Nível de Desafio 1/4 (50 XP)

Eco Localização. Enquanto não puder ouvir, o morcego perderá a percepção às cegas.

Audição Aguçada. O morcego tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados à audição.

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura. *Acerto*: 5 (1d6 + 2) de dano perfurante.

Mula

Besta Média, imparcial

Classe de Armadura 10
Pontos de Vida 11 (2d8 + 2)
Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (–4)	10 (+0)	5 (–3)

Sentidos Percepção passiva 10
Idiomas –
Nível de Desafio 1/8 (25 XP)

Besta de Carga. A mula é considerada como um animal Grande com os propósitos de determinar sua capacidade de carga.

Estável. A mula possui vantagem em testes de resistência de Força e Destreza feitos contra efeitos que poderiam derruba-la no chão.

Ações

Cascos. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +2 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 4 (1d4 + 2) de dano de concussão.

Pantera

Besta Média, imparcial

Classe de Armadura 12
Pontos de Vida 13 (3d8)
Deslocamento 15 m, escalada 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	15 (+2)	10 (+0)	3 (–4)	14 (+2)	7 (–2)

Perícias Furtividade +6, Percepção +4
Sentidos Percepção passiva 14
Idiomas –
Nível de Desafio 1/4 (50 XP)

Bote. Se a pantera se mover, pelo menos, 6 metros em linha reta em direção de um alvo logo antes de atingi-lo com seu ataque de garra, o alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Força CD 12 para não cair no chão. Se o alvo cair no chão, a pantera poderá realizar uma ação bônus para realizar um ataque de mordida contra ele.

Faro Aguçado. A pantera tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados ao olfato.

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 5 (1d6 + 2) de dano perfurante.

Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 4 (1d4 + 2) de dano cortante.

Piranha

Besta Miúda, imparcial

Classe de Armadura 13
Pontos de Vida 1 (1d4 – 1)
Deslocamento 0 m, natação 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
2 (–4)	16 (+3)	9 (–1)	1 (–5)	7 (–2)	2 (–4)

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 8
Idiomas –
Nível de Desafio 0 (10 XP)

Frenesi de Sangue. A piranha tem vantagem nas jogadas de ataque corpo-a-corpo contra qualquer criatura que não esteja com todos os seus pontos de vida.

Respirar na Água. A piranha pode respirar apenas em baixo d'água.

Ações

Mordidas. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 1 de dano perfurante.

Uma **piranha** é um peixe carnívoro de dentes afiados. As piranhas podem se adaptar a qualquer ambiente aquático, incluindo lagos subterrâneos gelados. Elas frequentemente se juntam em cardumes; as estatísticas para um enxame de piranhas aparece posteriormente nesse apêndice.

Polvo

Besta Pequena, imparcial

Classe de Armadura 12
Pontos de Vida 3 (1d6)
Deslocamento 1,5 m, natação 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
4 (–3)	15 (+2)	11 (+0)	3 (–4)	10 (+0)	4 (–3)

Perícias Furtividade +4, Percepção +2
Sentidos visão no escuro 9 m, Percepção passiva 12
Idiomas –
Nível de Desafio 0 (10 XP)

Camuflagem Submersa. O polvo tem vantagem em testes de Destreza (Furtividade) feitos enquanto estiver submerso.

Prender a Respiração. Enquanto estiver fora da água, o polvo pode prender a respiração por 30 minutos.

Respirar na Água. O polvo pode respirar apenas em baixo d'água.

Ações

Tentáculos. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 1 de dano de concussão e o alvo fica agarrado (CD 10 para escapar). Até o agarrão acabar, o polvo não pode usar seus tentáculos em outro alvo.

Nuvem de Tinta (Recarrega após um Descanso Curto ou Longo). Uma nuvem de tinta de 1,5 metro de raio se espalha em volta do polvo, se ele estiver submerso. A área fica com escuridão densa por 1 minuto, no entanto, uma corrente forte pode dispersar a tinta. Após liberar a tinta, o polvo pode usar a ação de Disparada com uma ação bônus.

Polvo Gigante

Besta Grande, imparcial

Classe de Armadura 11
Pontos de Vida 52 (8d10 + 8)
Deslocamento 3 m, natação 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	4 (–3)	10 (+0)	4 (–3)

Perícias Furtividade +5, Percepção +4
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 14
Idiomas –
Nível de Desafio 1 (200 XP)

Camuflagem Submersa. O polvo tem vantagem em testes de Destreza (Furtividade) feitos enquanto estiver submerso.

Prender a Respiração. Enquanto estiver fora da água, o polvo pode prender a respiração por 1 hora.

Respirar na Água. O polvo pode respirar apenas em baixo d'água.

Ações

Tentáculos. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 4,5 m, um alvo. *Acerto*: 10 (2d6 + 3) de dano de concussão e o alvo fica agarrado (CD 16 para escapar). Até o agarrão acabar, o alvo fica impedido e o polvo não pode usar seus tentáculos em outro alvo.

Nuvem de Tinta (Recarrega após um Descanso Curto ou Longo). Uma nuvem de tinta de 6 metros de raio se espalha em volta do polvo, se ele estiver submerso. A área fica com escuridão densa por 1 minuto, no entanto, uma corrente forte pode dispersar a tinta. Após liberar a tinta, o polvo pode usar a ação de Disparada com uma ação bônus.

Pônei

Besta Média, imparcial

Classe de Armadura 10
Pontos de Vida 11 (2d8 + 2)
Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (–4)	11 (+0)	7 (–2)

Sentidos Percepção passiva 10
Idiomas –
Nível de Desafio 1/8 (25 XP)

Ações

Cascos. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 7 (2d4 + 2) de dano de concussão.

Rã Gigante

Besta Média, imparcial

Classe de Armadura 11
Pontos de Vida 18 (4d8)
Deslocamento 9 m, natação 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	13 (+1)	11 (+0)	2 (–4)	10 (+0)	3 (–4)

Perícias Furtividade +3, Percepção +2
Sentidos visão no escuro 9 m, Percepção passiva 12
Idiomas –
Nível de Desafio 1/4 (50 XP)

Anfíbio. A rã pode respirar ar e água.

Salto Parado. O salto à distância da rã vai até 6 metros e o salto em altura vai até 3 metros, com ou sem uma corrida inicial.

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +3 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 4 (1d6 + 1) de dano perfurante e o alvo fica agarrado (CD 11 para escapar). Até o agarrão acabar, o alvo fica impedido e a rã não pode morder outro alvo.

Engolir. A rã realiza um ataque de mordida contra um alvo Pequeno ou menor que esteja agarrando. Se o ataque atingir, o alvo é engolido e o agarrão termina. Enquanto estiver engolido, o alvo estará cego e impedido, ele terá cobertura total contra ataques e outros efeitos de fora da rã e sofre 5 (2d4) de dano ácido no começo de cada turno da rã. A rã pode ter apenas um alvo engolido por vez.

Se a rã morrer, uma criatura engolida não estará mais impedida por ela e poderá escapar do corpo usando 1,5 metro de movimento, estando caída ao sair.

Rato

Besta Miúda, imparcial

Classe de Armadura 10
Pontos de Vida 1 (1d4 – 1)
Deslocamento 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
2 (–4)	11 (+0)	9 (–1)	2 (–4)	10 (+0)	4 (–3)

Sentidos visão no escuro 9 m, Percepção passiva 10
Idiomas –
Nível de Desafio 0 (10 XP)

Faro Aguçado. O rato tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados ao olfato.

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +0 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 1 de dano perfurante.

Rato Gigante

Besta Pequena, imparcial

Classe de Armadura 12
Pontos de Vida 7 (2d6)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (–2)	15 (+2)	11 (+0)	2 (–4)	10 (+0)	4 (–3)

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10
Idiomas –
Nível de Desafio 1/8 (25 XP)

Faro Aguçado. O rato tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados ao olfato.

Táticas de Matilha. O rato tem vantagem nas jogadas de ataque contra uma criatura se, pelo menos, um dos aliados do rato estiver a 1,5 metro da criaturas e não estiver incapacitado.

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 4 (1d4 + 2) de dano perfurante.

Variação: Rato Gigante Infectado

Alguns ratos gigantes carregam doenças vis que eles podem transmitir através de suas mordidas. Um rato gigante infectado possui nível de desafio 1/8 (25 XP) e a seguinte ação, ao invés de seu ataque de mordida normal.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +3 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 3 (1d4 + 1) de dano perfurante. Se o alvo for uma criatura, ele deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição CD 10 ou contrairá uma doença. Até a doença ser curada, o alvo não pode recuperar pontos de vida, exceto por meios mágicos, e o máximo de pontos de vida do alvo é reduzido em 3 (1d6) a cada 24 horas. Se o máximo de pontos de vida do alvo cair a 0 com resultado dessa doença, ele morre.

Rinoceronte

Besta Grande, imparcial

Classe de Armadura 11 (armadura natural)
Pontos de Vida 45 (6d10 + 12)
Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	8 (–1)	15 (+2)	2 (–4)	12 (+1)	6 (–2)

Sentidos Percepção passiva 11
Idiomas –
Nível de Desafio 2 (450 XP)

Investida. Se o rinoceronte se mover, pelo menos, 6 metros em linha reta em direção de uma criatura logo antes de atingi-la com seu ataque de chifre, o alvo sofre 9 (2d8) de dano de concussão extra. Se o alvo for uma criatura, ele deve ser bem sucedido num teste de resistência de Força CD 15 para não cair no chão.

Ações

Chifre. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +7 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 14 (2d8 + 5) de dano de concussão.

Sapo

Besta Miúda, imparcial

Classe de Armadura 11
Pontos de Vida 1 (1d4 – 1)
Deslocamento 6 m, natação 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
1 (–5)	13 (+1)	8 (–1)	1 (–5)	8 (–1)	3 (–4)

Perícias Furtividade +3, Percepção +1
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 11
Idiomas –
Nível de Desafio 0 (0 XP)

Anfíbio. O sapo pode respirar ar e água.

Salto Parado. O salto à distância do sapo vai até 3 metros e o salto em altura vai até 1,5 metros, com ou sem uma corrida inicial.

Um **sapo** não tem ataques efetivos. Ele se alimenta de pequenos insetos e geralmente vive perto da água, em árvores ou no subterrâneo. As estatísticas do sapo podem ser usadas para representar uma **rã**.

Sapo Gigante

Besta Grande, imparcial

Classe de Armadura 11
Pontos de Vida 39 (6d10 + 6)
Deslocamento 6 m, natação 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	2 (–4)	10 (+0)	3 (–4)

Sentidos visão no escuro 9 m, Percepção passiva 10
Idiomas –
Nível de Desafio 1 (200 XP)

Anfíbio. O sapo pode respirar ar e água.

Salto Parado. O salto à distância do sapo vai até 6 metros e o salto em altura vai até 3 metros, com ou sem uma corrida inicial.

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 7 (1d10 + 2) de dano perfurante mais 5 (1d10) de dano de veneno e o alvo fica agarrado (CD 13 para escapar). Até o agarrão acabar, o alvo fica impedido e o sapo não pode morder outro alvo.

Engolir. O sapo realiza um ataque de mordida contra um alvo Médio ou menor que esteja agarrando. Se o ataque atingir, o alvo é engolido e o agarrão termina. Enquanto estiver engolido, o alvo estará cego e impedido, ele terá cobertura total contra ataques e outros efeitos de fora do sapo e sofre 10 (3d6) de dano ácido no começo de cada turno do sapo. O sapo pode ter apenas um alvo engolido por vez.

Se o sapo morrer, uma criatura engolida não estará mais impedida por ele e poderá escapar do corpo usando 1,5 metro de movimento, estando caída ao sair.

Serpente Venenosa

Besta Miúda, imparcial

Classe de Armadura 13
Pontos de Vida 2 (1d4)
Deslocamento 9 m, natação 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
2 (–4)	16 (+3)	11 (+0)	1 (–5)	10 (+0)	3 (–4)

Sentidos percepção às cegas 3 m, Percepção passiva 10
Idiomas –
Nível de Desafio 1/8 (25 XP)

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 1 de dano perfurante e o alvo deve realizar um teste de resistência de Constituição CD 10, sofrendo 5 (2d4) de dano de veneno se falhar na resistência ou metade desse dano se obtiver sucesso.

Serpente Venenosa Gigante

Besta Média, imparcial

Classe de Armadura 14
Pontos de Vida 11 (2d8 + 2)
Deslocamento 9 m, natação 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	18 (+4)	13 (+1)	2 (–4)	10 (+0)	3 (–4)

Perícias Percepção +2
Sentidos percepção às cegas 3 m, Percepção passiva 12
Idiomas –
Nível de Desafio 1/4 (50 XP)

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +6 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto*: 6 (1d4 + 4) de dano perfurante e o alvo deve realizar um teste de resistência de Constituição CD 11, sofrendo 10 (3d6) de dano de veneno se falhar na resistência ou metade desse dano se obtiver sucesso.

Texugo

Besta Miúda, imparcial

Classe de Armadura 10
Pontos de Vida 3 (1d4 + 1)
Deslocamento 6 m, escavação 1,5 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
4 (–3)	11 (+0)	12 (+1)	2 (–4)	12 (+1)	5 (–3)

Sentidos visão no escuro 9 m, Percepção passiva 11
Idiomas –
Nível de Desafio 0 (10 XP)

Faro Aguçados. O texugo tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados ao olfato.

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +2 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 1 de dano perfurante.

Texugo Gigante

Besta Média, imparcial

Classe de Armadura 10
Pontos de Vida 13 (2d8 + 4)
Deslocamento 9 m, escavação 3 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	10 (+0)	15 (+2)	2 (–4)	12 (+1)	5 (–3)

Sentidos visão no escuro 9 m, Percepção passiva 11
Idiomas –
Nível de Desafio 1/4 (50 XP)

Faro Aguçados. O texugo tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados ao olfato.

Ações

Ataques Múltiplos. O texugo realiza dois ataques: um com sua mordida e um com suas garras.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +3 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 4 (1d6 + 1) de dano perfurante.

Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +3 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 6 (2d4 + 1) de dano cortante.

Tigre

Besta Grande, imparcial

Classe de Armadura 12
Pontos de Vida 37 (5d10 + 10)
Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	15 (+2)	14 (+2)	3 (–3)	12 (+1)	8 (–1)

Perícias Furtividade +6, Percepção +3
Sentidos Percepção passiva 13
Idiomas –
Nível de Desafio 1 (200 XP)

Bote. Se o tigre se mover, pelo menos, 6 metros em linha reta em direção de um alvo logo antes de atingi-lo com seu ataque de garra, o alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Força CD 13 para não cair no chão. Se o alvo cair no chão, o tigre poderá realizar uma ação bônus para realizar um ataque de mordida contra ele.

Faro Aguçado. O tigre tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados ao olfato.

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 8 (1d10 + 3) de dano perfurante.

Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 7 (1d8 + 3) de dano cortante.

Tigre Dentes-de-Sabre

Besta Grande, imparcial

Classe de Armadura 12
Pontos de Vida 57 (7d10 + 14)
Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	3 (–3)	12 (+1)	8 (–1)

Perícias Furtividade +6, Percepção +3
Sentidos Percepção passiva 13
Idiomas –
Nível de Desafio 2 (450 XP)

Bote. Se o tigre se mover, pelo menos, 6 metros em linha reta em direção de um alvo logo antes de atingi-lo com seu ataque de garra, o alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Força CD 14 para não cair no chão. Se o alvo cair no chão, o tigre poderá realizar uma ação bônus para realizar um ataque de mordida contra ele.

Faro Aguçado. O tigre tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados ao olfato.

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 10 (1d12 + 4) de dano perfurante.

Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 11 (2d6 + 4) de dano cortante.

Tubarão Caçador

Besta Grande, imparcial

Classe de Armadura 12 (armadura natural)
Pontos de Vida 45 (6d10 + 12)
Deslocamento 0 m, natação 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+3)	13 (+1)	15 (+2)	1 (–5)	10 (+0)	4 (–3)

Perícias Percepção +2
Sentidos percepção às cegas 9 m, Percepção passiva 12
Idiomas –
Nível de Desafio 2 (450 XP)

Frenesi de Sangue. O tubarão tem vantagem nas jogadas de ataque corpo-a-corpo contra qualquer criatura que não esteja com todos os seus pontos de vida.

Respirar na Água. O tubarão pode respirar apenas em baixo d'água.

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 13 (2d8 + 4) de dano perfurante.

Menor que um tubarão gigante, mas maior e mais feroz que um tubarão dos arrecifes, um **tubarão caçador** assombra as águas profundas. Ele geralmente caça sozinho, mas diversos tubarões caçadores podem se alimentar na mesma área. Um tubarão caçador totalmente crescido tem entre 4,5 e 6 metros de comprimento.

Tubarão dos Arrecifes

Besta Média, imparcial

Classe de Armadura 12 (armadura natural)
Pontos de Vida 22 (4d8 + 4)
Deslocamento 0 m, natação 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	1 (–5)	10 (+0)	4 (–3)

Perícias Percepção +2
Sentidos percepção às cegas 9 m, Percepção passiva 12
Idiomas –
Nível de Desafio 1/2 (100 XP)

Respirar na Água. O tubarão pode respirar apenas em baixo d'água.

Táticas de Matilha. O tubarão tem vantagem nas jogadas de ataque contra uma criatura se, pelo menos, um dos aliados do tubarão estiver a 1,5 metro da criaturas e não estiver incapacitado.

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 6 (1d8 + 2) de dano perfurante.

Menores que os tubarões gigantes e os tubarões caçadores, os **tubarões dos arrecifes** vivem em águas rasas e em recifes de corais, se unindo em pequenos

grupos para caçar. Um espécime totalmente crescido mede entre 1,80 e 3 metros.

Tubarão Gigante

Besta Enorme, imparcial

Classe de Armadura 13 (armadura natural)
Pontos de Vida 126 (11d12 + 55)
Deslocamento 0 m, natação 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	11 (+0)	21 (+5)	1 (–5)	10 (+0)	5 (–3)

Perícias Percepção +3
Sentidos percepção às cegas 18 m, Percepção passiva 13
Idiomas –
Nível de Desafio 5 (1.800 XP)

Frenesi de Sangue. O tubarão tem vantagem nas jogadas de ataque corpo-a-corpo contra qualquer criatura que não esteja com todos os seus pontos de vida.

Respirar na Água. O tubarão pode respirar apenas em baixo d'água.

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +9 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 22 (3d10 + 6) de dano perfurante.

Um **tubarão gigante** tem 9 metros de comprimento e, normalmente é encontrado em oceanos profundos. Absolutamente destemido, ele caça qualquer coisa que cruze seu caminho, incluindo baleias e navios.

Urso Marrom

Besta Grande, imparcial

Classe de Armadura 11 (armadura natural)
Pontos de Vida 34 (4d10 + 12)
Deslocamento 12 m, escalada 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	2 (–4)	13 (+1)	7 (–2)

Perícias Percepção +3
Sentidos Percepção passiva 13
Idiomas –
Nível de Desafio 1 (200 XP)

Faro Aguçado. O urso tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados ao olfato.

Ações

Ataques Múltiplos. O urso realiza dois ataques: um com sua mordida e um com suas garras.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 8 (1d8 + 4) de dano perfurante.

Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 11 (2d6 + 4) de dano cortante.

Urso Negro

Besta Média, imparcial

Classe de Armadura 11 (armadura natural)
Pontos de Vida 19 (3d8 + 6)
Deslocamento 12 m, escalada 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	2 (–4)	12 (+1)	7 (–2)

Perícias Percepção +3
Sentidos Percepção passiva 13
Idiomas –
Nível de Desafio 1/2 (100 XP)

Faro Aguçado. O urso tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados ao olfato.

Ações

Ataques Múltiplos. O urso realiza dois ataques: um com sua mordida e um com suas garras.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +3 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 5 (1d6 + 2) de dano perfurante.

Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +3 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 7 (2d4 + 2) de dano cortante.

Urso Polar

Besta Grande, imparcial

Classe de Armadura 12 (armadura natural)
Pontos de Vida 42 (5d10 + 15)
Deslocamento 12 m, natação 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	10 (+0)	16 (+3)	2 (–4)	13 (+1)	7 (–2)

Perícias Percepção +3
Sentidos Percepção passiva 13
Idiomas –
Nível de Desafio 2 (450 XP)

Faro Aguçado. O urso tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados ao olfato.

Ações

Ataques Múltiplos. O urso realiza dois ataques: um com sua mordida e um com suas garras.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +7 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 8 (1d8 + 5) de dano perfurante.

Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 12 (2d6 + 5) de dano cortante.

Variação: Urso das Cavernas

Alguns ursos se adaptaram à vida no subterrâneo, alimentando-se de líquens e peixes cegos. Conhecidos como ursos das cavernas, esses gigantes mal-humorados tem pelo grosso e negro e visão no escuro com alcance de 18 metros. No mais, eles tem as mesmas estatísticas de um urso polar.

Veado

Besta Média, imparcial

Classe de Armadura 13
Pontos de Vida 4 (1d8)
Deslocamento 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	16 (+3)	11 (+0)	2 (–4)	14 (+2)	5 (–3)

Sentidos Percepção passiva 12
Idiomas –
Nível de Desafio 0 (10 XP)

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +2 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 2 (1d4) de dano perfurante.

Vespa Gigante

Besta Média, imparcial

Classe de Armadura 12
Pontos de Vida 13 (3d8)
Deslocamento 3 m, voo 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	14 (+2)	10 (+9)	1 (–5)	10 (+0)	3 (–4)

Sentidos Percepção passiva 10
Idiomas –
Nível de Desafio 1/2 (100 XP)

Ações

Ferrão. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura. *Acerto*: 5 (1d6 + 2) de dano perfurante e o alvo deve realizar um teste de resistência de Constituição CD 11, sofrendo 10 (3d6) de dano de veneno se fracassar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso. Se o veneno reduzir os pontos de vida do alvo a 0, ele fica estável mas envenenado por 1 hora, mesmo após recuperar pontos de vida, e fica paralisado enquanto estiver envenenado dessa forma.

Worg

Monstruosidade Grande, neutro e mau

Classe de Armadura 13 (armadura natural)
Pontos de Vida 26 (4d10 + 4)
Deslocamento 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	7 (–2)	11 (+0)	8 (–1)

Perícias Percepção +4
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 14
Idiomas Goblin, Worg
Nível de Desafio 1/2 (100 XP)

Audição e Faro Aguçados. O worg tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados à audição e ao olfato.

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 10 (2d6 + 3) de dano perfurante. Se o alvo for uma criatura, ele deve ser bem sucedido num teste de resistência de Força CD 13 para não cair no chão.

Um **worg** é um predador maligno que sente prazer em caçar e devorar criaturas mais fracas que ele. Astutos e malévolos, os worgs vagam pelos ambientes selvagens remotos ou são criados por goblins e hobgoblins. Essas criaturas usam os worgs como montarias, mas um worg se voltará contra seu cavaleiro caso se sinta maltratado ou desnutrido. Os worgs falam em seu próprio idioma, Goblin e alguns poucos aprendem a falar em Comum também.

Apêndice B: Personagens do Mestre

Esse apêndice contém as estatísticas para diversos personagens do mestre (PdMs) que os aventureiros podem encontrar durante uma campanha de D&D, incluindo humildes camponeses e poderosos arquimago. Esses blocos de estatísticas podem ser usados para representar tanto PdMs humanos quanto não-humanos.

Personalizando PdMs

Existem muitas formas fáceis de personalizar os PdMs nesse apêndice para sua campanha caseira.

Traços Raciais. Você pode adicionar traços raciais a um PdM. Por exemplo, um druida halfling teria um deslocamento de 7,5 metros e o traço Sortudo. Adicionar traços raciais a um PdM não altera seu nível de desafio. Para mais detalhes sobre traços raciais, veja o *Livro do Jogador*.

Troca de Magias. Um meio de personalizar um PdM conjurador é substituir uma ou mais de suas magias. Você pode substituir qualquer magia na lista de magias de um PdM por uma magia diferente de mesmo nível da mesma lista de magias. Trocar magias dessa maneira não altera o nível de desafio de um PdM.

Troca de Armaduras e Armas. Você pode aprimorar melhorar ou piorar a armadura de um PdM, ou adicionar ou trocar suas armas. Ajustes na Classe de Armadura e dano podem alterar o nível de desafio de um PdM, como explicado no *Guia do Mestre*.

Itens Mágicos. Quanto mais poderoso for um PdM, mais provável será de ele ter um ou mais itens mágicos consigo. Um arquimago, por exemplo, teria um cajado ou uma varinha mágico, assim como um ou mais poções e pergaminhos. Conceder a um PdM um poderoso item mágico ofensivo poderá alterar seu nível de desafio. Itens mágicos, assim como ajustar o nível de desafio de uma criatura, são descritos no *Guia do Mestre*.

Acólito

Humanoide Médio (qualquer raça), qualquer tendência

Classe de Armadura 10
Pontos de Vida 9 (2d8)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	14 (+2)	11 (+0)

Perícias Medicina +4, Religião +2
Sentidos Percepção passiva 12
Idiomas um idioma qualquer (geralmente Comum)
Nível de Desafio 1/4 (50 XP)

Conjuração. O acólito é um conjurador de 1° nível. Sua habilidade de conjuração é Sabedoria (CD de resistência de magia 12, +4 para atingir com ataques com magia). Ele possui as seguintes magias de clérigo preparadas:

Truques (à vontade): *chama sagrada, luz, taumaturgia*
1° nível (3 espaços): *bênção, curar ferimentos, santuário*

Ações

Clava. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +2 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 2 (1d4) de dano de concussão.

Acólitos são membros juniores de um clericato, geralmente respondendo a um sacerdote. Eles realizam uma variedade de funções em um templo e recebem poderes de conjuração menores por suas divindades.

Arcano

Humanoide Médio (qualquer raça), qualquer tendência

Classe de Armadura 12 (15 com *armadura arcana*)
Pontos de Vida 40 (9d8)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (–1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Testes de Resistência Int +6, Sab +4
Perícias Arcanismo +6, História +6
Sentidos Percepção passiva 11
Idiomas quatro idiomas quaisquer
Nível de Desafio 6 (2.300 XP)

Conjuração. O arcano é um conjurador de 9° nível. Sua habilidade de conjuração é Inteligência (CD de resistência de magia 14, +6 para atingir com ataques com magia). Ele possui as seguintes magias de mago preparadas:

Truques (à vontade): *mãos mágicas, luz, prestidigitação, raio de fogo*
1° nível (4 espaços): *armadura arcana, detectar magia, escudo arcano, mísseis mágicos*
2° nível (3 espaços): *névoa obscurecente, sugestão*
3° nível (3 espaços): *bola de fogo, contramágica, voo*
4° nível (3 espaços): *invisibilidade maior, tempestade de gelo*
5° nível (1 espaços): *cone de frio*

Ações

Adaga. *Ataque Corpo-a-Corpo ou à Distância com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m ou distância 6/18 m, um alvo. *Acerto*: 4 (1d4 + 2) de dano perfurante.

Arcanos passam suas vidas estudando e praticando mágica. Magos de tendência boa oferecem conselhos a nobre e outros poderes, enquanto que magos malignos residem em locais isolados para realizar experimentos inomináveis sem interferência.

Variação: Familiares

Qualquer conjurador que possua a magia *convocar familiar* (como um arquimago ou um arcano) é propenso a ter um familiar. O familiar pode ser uma das criaturas descritas na magia (veja o *Livro do Jogador*) ou algum outro monstro Miúdo, como uma garras rastejante, diabrete, pseudodragão ou quasit.

Arquimago

Humanoide Médio (qualquer raça), qualquer tendência

Classe de Armadura 12 (15 com *armadura arcana*)
Pontos de Vida 99 (18d8 + 18)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	20 (+5)	15 (+2)	16 (+3)

Testes de Resistência Int +9, Sab +6
Perícias Arcanismo +13, História +13
Resistência a Dano dano de magias; concussão, cortante e perfurante não-mágico (devido a *pele de pedra*)
Sentidos Percepção passiva 12
Idiomas seis idiomas quaisquer
Nível de Desafio 12 (8.400 XP)

Conjuração. O arquimago é um conjurador de 18° nível. Sua habilidade de conjuração é Inteligência (CD de resistência de magia 17, +9 para atingir com ataques com magia). Ele possui as seguintes magias de mago preparadas:

Truques (à vontade): *mãos mágicas, luz, prestidigitação, raio de fogo, toque chocante*
1° nível (4 espaços): *armadura arcana*, detectar magia, escudo arcano, mísseis mágicos*
2° nível (3 espaços): *detectar pensamentos, identificação, névoa obscurecente*
3° nível (3 espaços): *contramágica, relâmpago, voo*
4° nível (3 espaços): *banimento, escudo de fogo, pele de pedra**
5° nível (3 espaços): *cone de frio, muralha de energia, vidência*
6° nível (1 espaços): *globo de invulnerabilidade*
7° nível (1 espaços): *teletransporte*
8° nível (1 espaços): *limpar a mente**
9° nível (1 espaços): *parar o tempo*

**O arquimago conjura essas magias sobre si antes do combate.*

Resistência à Magia. O arquimago tem vantagem em testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Adaga. *Ataque Corpo-a-Corpo ou à Distância com Arma*: +6 para atingir, alcance 1,5 m ou distância 6/18 m, um alvo. *Acerto*: 4 (1d4 + 2) de dano perfurante.

Arquimagos são poderosos (e geralmente bem velhos) conjuradores dedicados ao estudo das artes arcanas. Os benévolos aconselham reis e rainhas, enquanto os malignos fazem o papel de tiranos e perseguem o caminho do lich. Aqueles que não são nem bons nem maus se enfurnam em torres remotas para praticar suas mágicas sem interrupção.

Um arquimago geralmente tem um ou mais arcanos aprendizes e a residência de um arquimago possui diversas proteções e guardiões mágicos para desencorajar os invasores.

Assassino

Humanoide Médio (qualquer raça), qualquer tendência não-boa

Classe de Armadura 15 (couro batido)
Pontos de Vida 78 (12d8 + 24)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	11 (+0)	10 (+0)

Testes de Resistência Des +7, Int +5
Perícias Acrobacia +7, Enganação +4, Furtividade +11, Percepção + 4
Resistência a Dano veneno
Sentidos Percepção passiva 14
Idiomas Gíria de ladrão mais dois idiomas quaisquer
Nível de Desafio 8 (3.900 XP)

Assassinar. Durante seu primeiro turno, o assassino possui vantagem nas jogadas de ataque contra qualquer criatura que não tenha tido um turno ainda. Qualquer ataca que o assassino atingir contra uma criatura surpresa é um acerto crítico.

Ataque Furtivo (1/Turno). O assassino adiciona 14 (4d6) de dano extra quando atinge um alvo com um ataque com arma e tem vantagem na jogada de ataque, ou quando o alvo está a 1,5 metro de um aliado do assassino que não está incapacitado e o assassino não tem desvantagem na jogada de ataque.

Evasão. Se o assassino for alvo de um efeito que permita um teste de resistência de Destreza para sofrer apenas metade do dano, o assassino, ao invés, não sofre nenhum dano se for bem sucedido no teste de resistência e apenas metade do dano se fracassar.

Ações

Ataques Múltiplos. O assassino realiza dois ataques de espada curta.

Espada Curta. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +7 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 6 (1d6 + 3) de dano perfurante e o alvo deve realizar um teste de resistência de Constituição CD 15, sofrendo 24 (7d6) de dano de veneno se fracassar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso.

Besta Leve. *Ataque à Distância com Arma*: +7 para atingir, distância 24/96 m, um alvo. *Acerto*: 7 (1d8 + 3) de dano perfurante e o alvo deve realizar um teste de resistência de Constituição CD 15, sofrendo 24 (7d6) de dano de veneno se fracassar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso.

Treinado no uso de venenos, **assassinos** são matadores impiedosos que trabalham para nobres, mestres de guilda, soberanos e qualquer outro que puder pagar por eles.

Bandido

Humanoide Médio (qualquer raça), qualquer tendência não-leal

Classe de Armadura 12 (armadura de couro)
Pontos de Vida 11 (2d8 + 2)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Sentidos Percepção passiva 10
Idiomas um idioma qualquer (geralmente Comum)
Nível de Desafio 1/8 (25 XP)

Ações

Cimitarra. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +3 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 4 (1d6 + 1) de dano cortante.

Besta Leve. *Ataque à Distância com Arma*: +3 para atingir, distância 24/96 m, um alvo. *Acerto*: 5 (1d8 + 1) de dano perfurante.

Bandidos andam em bandos e são, às vezes, liderados por rufiões, veteranos ou conjuradores. Nem todos os bandidos são malignos. Opressão, seca, doenças ou a fome, muitas vezes podem conduzir pessoas, outrora honestas, a uma vida de banditismo.

Piratas são bandidos do alto mar. Eles podem ser flibusteiros interessados apenas em tesouros e matança, ou podem ser corsários sancionados pela coroa a atacar e saquear os navios de uma nação inimiga.

Batedor

Humanoide Médio (qualquer raça), qualquer tendência

Classe de Armadura 13 (armadura de couro)
Pontos de Vida 16 (3d8 + 3)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	13 (+1)	11 (+0)

Perícias Furtividade +6, Natureza +4, Percepção +5, Sobrevivência +5
Sentidos Percepção passiva 15
Idiomas um idioma qualquer (geralmente Comum)
Nível de Desafio 1/2 (100 XP)

Audição e Visão Aguçadas. O batedor tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados à audição e à visão.

Ações

Ataques Múltiplos. O batedor realiza dois ataques corpo-a-corpo ou dois ataques à distância.

Espada Curta. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 5 (1d6 + 2) de dano perfurante.

Arco Longo. *Ataque à Distância com Arma*: +4 para atingir, distância 45/180 m, um alvo. *Acerto*: 6 (1d8 + 2) de dano perfurante.

Batedores são caçadores e rastreadores competentes que oferecem seus serviços por uma taxa. A maioria caça presas selvagens, mas alguns poucos trabalham como caçadores de recompensa, atuando como guias ou fornecendo reconhecimento militar.

Capitão dos Bandidos

Humanoide Médio (qualquer raça), qualquer tendência não-leal

Classe de Armadura 15 (couro batido)
Pontos de Vida 65 (10d8 + 20)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)

Testes de Resistência For +4, Des +5, Sab +2
Perícias Atletismo +4, Enganação +4
Sentidos Percepção passiva 10
Idiomas dois idiomas quaisquer
Nível de Desafio 2 (450 XP)

Ações

Ataques Múltiplos. O capitão realiza três ataques corpo-a-corpo: dois com sua cimitarra e um com sua adaga. Ou o capitão realiza dois ataques à distância com sua adaga.

Cimitarra. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 6 (1d6 + 3) de dano cortante.

Adaga. *Ataque Corpo-a-Corpo ou à Distância com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m ou distância 6/18 m, um alvo. *Acerto*: 5 (1d4 + 3) de dano perfurante.

Reações

Aparar. O capitão adiciona 2 à sua CA contra um ataque corpo-a-corpo que poderia atingi-lo. Para tanto, o capitão deve poder ver o atacante e estar empunhando uma arma corpo-a-corpo.

É preciso ter uma personalidade forte, astúcia cruel e uma língua de prata para manter uma gangue de bandidos na linha. O **capitão dos bandidos** possui todas essas qualidades.

Além de gerenciar uma tripulação de egoístas descontentes, o **capitão dos piratas** é uma variação do capitão dos bandidos, com um barco para proteger e comandar. Para manter a tripulação na linha, o capitão deve conceder recompensas e punições em uma base regular.

Mais que tesouros, um capitão dos bandidos ou capitão dos piratas busca infâmia. Um prisioneiro que apele para a vaidade ou ego do capitão está mais sujeito a ser tratado de forma justa que um prisioneiro que não faz ou diz não saber nada sobre a reputação hedionda do capitão.

Cavaleiro

Humanoide Médio (qualquer raça), qualquer tendência

Classe de Armadura 18 (placas)
Pontos de Vida 52 (8d8 + 16)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	11 (+0)	15 (+2)

Testes de Resistência Con +4, Sab +2
Sentidos Percepção passiva 10
Idiomas um idioma qualquer (geralmente Comum)
Nível de Desafio 3 (700 XP)

Bravura. O cavaleiro tem vantagem em testes de resistência para não ser amedrontado.

Ações

Ataques Múltiplos. O cavaleiro realiza dois ataques corpo-a-corpo.

Espada Grande. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 10 (2d6 + 3) de dano cortante.

Besta Pesada. *Ataque à Distância com Arma*: +2 para atingir, distância 30/120 m, um alvo. *Acerto*: 5 (1d10) de dano perfurante.

Liderança (Recarrega após um Descanso Curto ou Longo). Por 1 minuto, o cavaleiro pode proferir um comando ou aviso especial para que qualquer criatura não-hostil que ele possa ver, a até 9 metros dele, realize uma jogada de ataque ou um teste de resistência. A criatura pode adicionar um d4 a jogada, considerando que ela possa ouvir e compreender o cavaleiro. Uma criatura pode ser beneficiada por apenas um dado de Liderança por vez. Esse efeito termina se o cavaleiro estiver incapacitado.

Reações

Aparar. O cavaleiro adiciona 2 à sua CA contra um ataque corpo-a-corpo que poderia atingi-lo. Para tanto, o cavaleiro deve poder ver o atacante e estar empunhando uma arma corpo-a-corpo.

Cavaleiros são guerreiros que juraram servir governantes, ordens religiosas e causas nobres. A tendência de um cavaleiro determina até onde esse compromisso é honrado. Se realiza uma busca ou se patrulha um reino, um cavaleiro, muitas vezes, viaja com uma comitiva composta de escudeiros e mercenários que são plebeus.

Cultista

Humanoide Médio (qualquer raça), qualquer tendência não-boa

Classe de Armadura 12 (armadura de couro)
Pontos de Vida 9 (2d8)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Perícias Enganação +2, Religião +2
Sentidos Percepção passiva 10
Idiomas um idioma qualquer (geralmente Comum)
Nível de Desafio 1/8 (25 XP)

Devoção Sombria. O cultista tem vantagem em testes de resistência para não ser amedrontado ou enfeitiçado.

Ações

Cimitarra. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +3 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 4 (1d6 + 1) de dano cortante.

Cultistas juraram lealdade a poderes sombrios, como príncipes elementais, lordes demônios ou arquidiabos. A maioria esconde sua lealdade para evitar ostracismo, prisão ou execução por suas crenças. Diferente de acólitos malignos, os cultistas frequentemente mostram sinais de insanidade em suas crenças e práticas.

Druida

Humanoide Médio (qualquer raça), qualquer tendência

Classe de Armadura 11 (16 com *pele de árvore*)
Pontos de Vida 27 (5d8 + 5)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)

Perícias Medicina +4, Natureza +3, Percepção +4
Sentidos Percepção passiva 14
Idiomas Druídico mais dois idiomas quaisquer
Nível de Desafio 2 (450 XP)

Conjuração. O druida é um conjurador de 4° nível. Sua habilidade de conjuração é Sabedoria (CD de resistência de magia 12, +4 para atingir com ataques com magia). Ele possui as seguintes magias de druida preparadas:

Truques (à vontade): *bordão místico, criar chamas, druidismo*
1° nível (4 espaços): *constrição, falar com animais, onda trovejante, passos longos*
2° nível (3 espaços): *mensageiro animal, pele de árvore*

Ações

Bordão. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +2 para atingir (+4 para atingir com *bordão místico*), alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 3 (1d6) de dano de concussão, ou 4 (1d8) de dano de concussão com *bordão místico* ou se for usado com as duas mãos.

Druidas residem em florestas e outros locais selvagens reclusos, de onde eles protegem o mundo natural dos monstros e da invasão da civilização. Alguns são **xamãs tribais** que curam os doentes, rezam para espíritos animais e concedem orientação espiritual.

Espião

Humanoide Médio (qualquer raça), qualquer tendência

Classe de Armadura 12
Pontos de Vida 27 (6d8)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Perícias Enganação +5, Furtividade +4, Intuição +4, Investigação +5, Percepção + 6, Persuasão +5, Prestidigitação +4
Sentidos Percepção passiva 16
Idiomas dois idiomas quaisquer
Nível de Desafio 1 (200 XP)

Ação Ardilosa. Em cada um dos seus turnos, o espião pode usar uma ação bônus para realizar uma ação de Disparada, Desengajar ou Esconder-se.

Ataque Furtivo (1/Turno). O espião adiciona 7 (2d6) de dano extra quando atinge um alvo com um ataque com arma e tem vantagem na jogada de ataque, ou quando o alvo está a 1,5 metro de um aliado do espião que não está incapacitado e o assassino não tem desvantagem na jogada de ataque.

Ações

Ataques Múltiplos. O espião realiza dois ataques corpo-a-corpo.

Espada Curta. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 5 (1d6 + 2) de dano perfurante.

Besta de Mão. *Ataque à Distância com Arma*: +4 para atingir, distância 9/36 m, um alvo. *Acerto*: 5 (1d6 + 2) de dano perfurante.

Governantes, nobres, mercadores, mestre de guildas e outros indivíduos ricos usam **espiões** para adquirir vantagem em um mundo de política acirrada. Um espião é treinado em coletar informações secretamente. Espiões leais preferem morrer a divulgar informações que possam compromete-los ou a seus empregadores.

Fanático do Culto

Humanoide Médio (qualquer raça), qualquer tendência não-boa

Classe de Armadura 13 (armadura de couro)
Pontos de Vida 33 (6d8 + 6)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)

Perícias Enganação +4, Persuasão +4, Religião +2
Sentidos Percepção passiva 10
Idiomas um idioma qualquer (geralmente Comum)
Nível de Desafio 2 (450 XP)

Conjuração. O fanático é um conjurador de 4° nível. Sua habilidade de conjuração é Sabedoria (CD de resistência de magia 11, +3 para atingir com ataques com magia). Ele possui as seguintes magias de clérigo preparadas:

Truques (à vontade): *chama sagrada, luz, taumaturgia*
1° nível (4 espaços): *comando, escudo da fé, infligir ferimentos*
2° nível (3 espaços): *arma espiritual, imobilizar pessoa*

Devoção Sombria. O fanático tem vantagem em testes de resistência para não ser amedrontado ou enfeitiçado.

Ações

Ataques Múltiplos. O fanático realiza dois ataques corpo-a-corpo.

Adaga. *Ataque Corpo-a-Corpo ou à Distância com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m ou distância 6/18 m, um alvo. *Acerto*: 4 (1d4 + 2) de dano perfurante.

Fanáticos frequentemente fazem parte da liderança de um culto, usando seu carisma e dogmas para influenciar e atormentar aqueles de vontade fraca. A maioria está interessado em poder pessoal acima de todo resto.

Furioso

Humanoide Médio (qualquer raça), qualquer tendência caótica

Classe de Armadura 13 (gibão de peles)
Pontos de Vida 67 (9d8 + 27)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	12 (+1)	17 (+3)	9 (–1)	11 (+0)	9 (–1)

Sentidos Percepção passiva 10
Idiomas um idioma qualquer (geralmente Comum)
Nível de Desafio 2 (450 XP)

Descuidado. No início de seu turno, o furioso pode ganhar vantagem em todas as suas jogadas de ataque corpo-a-corpo durante o turno, mas todas as jogadas de ataque contra ele tem vantagem até o início do seu próximo turno.

Ações

Machado Grande. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 9 (1d12 + 3) de dano cortante.

Vindos de terras incivilizadas, os imprevisíveis se reúnem em grupos de guerra e buscam conflito onde quer que possam encontrá-lo.

Gladiador

Humanoide Médio (qualquer raça), qualquer tendência

Classe de Armadura 16 (couro batido, escudo)
Pontos de Vida 112 (15d8 + 45)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	15 (+2)

Testes de Resistência For +7, Des +5, Con +6
Perícias Atletismo +10, Intimidação +5
Sentidos Percepção passiva 11
Idiomas um idioma qualquer (geralmente Comum)
Nível de Desafio 5 (1.800 XP)

Bravura. O gladiador tem vantagem em testes de resistência para não ser amedrontado.

Brutamontes. Um ataque corpo-a-corpo com arma causa um dado extra de dano quando o gladiador atinge com ele (incluso no ataque).

Ações

Ataques Múltiplos. O gladiador realiza três ataques corpo-a-corpo ou dois ataques à distância.

Lança. *Ataque Corpo-a-Corpo ou à Distância com Arma*: +7 para atingir, alcance 1,5 m e distância 6/18 m, um alvo. *Acerto*: 11 (2d6 + 4) de dano perfurante, ou 13 (2d8 + 4) de dano perfurante se for usada com as duas mãos para realizar ataques corpo-a-corpo.

Pancada com Escudo. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +7 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura. *Acerto*: 9 (2d4 + 4) de dano de concussão. Se o alvo for uma criatura Média ou menor, ele deve ser bem sucedido num teste de resistência de Força CD 15 ou será derrubado no chão.

Reações

Aparar. O gladiador adiciona 3 à sua CA contra um ataque corpo-a-corpo que poderia atingi-lo. Para tanto, o gladiador deve poder ver o atacante e estar empunhando uma arma corpo-a-corpo.

Gladiadores batalham para o divertimento de plateias roucas. Alguns gladiadores são guerreiro brutais de fossos que se tratam cada embate como uma luta de vida-ou-morte, enquanto outros são duelistas profissionais que exigem pagamentos enormes, mas raramente lutam até a morte.

Guarda

Humanoide Médio (qualquer raça), qualquer tendência

Classe de Armadura 16 (camisão de malha, escudo)
Pontos de Vida 11 (2d8 + 2)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Perícias Percepção +2
Sentidos Percepção passiva 12
Idiomas um idioma qualquer (geralmente Comum)
Nível de Desafio 1/8 (25 XP)

Ações

Lança. *Ataque Corpo-a-Corpo ou à Distância com Arma*: +3 para atingir, alcance 1,5 m e distância 6/18 m, um alvo. *Acerto*: 4 (1d6 + 1) de dano perfurante, ou 5 (1d8 + 1) de dano perfurante se for usada com as duas mãos para realizar ataques corpo-a-corpo.

Guardas incluem membros da vigília de uma cidade, sentinelas em uma cidadela ou cidade fortificada ou guarda-costas de mercadores ou nobres.

Guerreiro Tribal

Humanoide Médio (qualquer raça), qualquer tendência

Classe de Armadura 12 (gibão de peles)
Pontos de Vida 11 (2d8 + 2)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	8 (–1)	11 (+0)	9 (–1)

Sentidos Percepção passiva 10
Idiomas um idioma qualquer (geralmente Comum)
Nível de Desafio 1/8 (25 XP)

Táticas de Matilha. O guerreiro tem vantagem nas jogadas de ataque contra uma criatura se, pelo menos, um dos aliados do guerreiro estiver a 1,5 metro da criaturas e não estiver incapacitado.

Ações

Lança. *Ataque Corpo-a-Corpo ou à Distância com Arma*: +3 para atingir, alcance 1,5 m e distância 6/18 m, um alvo. *Acerto*: 4 (1d6 + 1) de dano perfurante, ou 5 (1d8 + 1) de dano perfurante se for usada com as duas mãos para realizar ataques corpo-a-corpo.

Guerreiros tribais vivem à margem da civilização, a maioria, frequentemente, subsistem da pesca e caça. Cada tribo age de acordo com os desejos do seu líder, que é o maior ou mais velho guerreiro da tribo, ou um membro da tribo abençoado pelos deuses.

Nobre

Humanoide Médio (qualquer raça), qualquer tendência

Classe de Armadura 15 (peitoral)
Pontos de Vida 9 (2d8)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Perícias Enganação +5, Intuição +4, Persuasão +5
Sentidos Percepção passiva 10
Idiomas dois idiomas quaisquer
Nível de Desafio 1/8 (25 XP)

Ações

Rapieira. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +3 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 5 (1d8 + 1) de dano perfurante.

Reações

Aparar. O nobre adiciona 2 à sua CA contra um ataque corpo-a-corpo que poderia atingi-lo. Para tanto, o nobre deve poder ver o atacante e estar empunhando uma arma corpo-a-corpo.

Nobres possuem grande autoridade e influência como membros da alta classe, possuindo riquezas e conexões que podem fazer deles tão poderosos quanto monarcas e generais. Um nobre, frequentemente, viaja na companhia de guardas, assim como de servos que são plebeus.

As estatísticas do nobre também podem ser usadas para representar **cortesãos** que não tenham descendência nobre.

Plebeu

Humanoide Médio (qualquer raça), qualquer tendência

Classe de Armadura 10
Pontos de Vida 4 (1d8)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Sentidos Percepção passiva 10
Idiomas um idioma qualquer (geralmente Comum)
Nível de Desafio 0 (10 XP)

Ações

Clava. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +2 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 2 (1d4) de dano de concussão.

Plebeus incluem camponeses, servos, escravos, criados, peregrinos, mercadores, artesãos e eremitas.

Rufião

Humanoide Médio (qualquer raça), qualquer tendência não-boa

Classe de Armadura 11 (armadura de couro)
Pontos de Vida 32 (5d8 + 10)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Perícias Intimidação +2
Sentidos Percepção passiva 10
Idiomas um idioma qualquer (geralmente Comum)
Nível de Desafio 1/2 (100 XP)

Táticas de Matilha. O rufião tem vantagem nas jogadas de ataque contra uma criatura se, pelo menos, um dos aliados do rufião estiver a 1,5 metro da criaturas e não estiver incapacitado.

Ações

Ataques Múltiplos. O rufião realiza dois ataques corpo-a-corpo.

Maça. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 5 (1d6 + 2) de dano de concussão.

Besta Pesada. *Ataque à Distância com Arma*: +2 para atingir, distância 30/120 m, um alvo. *Acerto*: 5 (1d10) de dano perfurante.

Rufiões são executores implacáveis especializados em intimidação e violência. Eles trabalham por dinheiro e possuem poucos escrúpulos.

Sacerdote

Humanoide Médio (qualquer raça), qualquer tendência

Classe de Armadura 13 (camisão de malha)
Pontos de Vida 27 (5d8 + 5)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	13 (+1)	16 (+3)	13 (+1)

Perícias Medicina +7, Persuasão +3, Religião +4
Sentidos Percepção passiva 13
Idiomas dois idiomas quaisquer
Nível de Desafio 2 (450 XP)

Conjuração. O sacerdote é um conjurador de 5° nível. Sua habilidade de conjuração é Sabedoria (CD de resistência de magia 13, +5 para atingir com ataques com magia). Ele possui as seguintes magias de clérigo preparadas:

Truques (à vontade): *chama sagrada, luz, taumaturgia*
1° nível (4 espaços): *curar ferimentos, raio teleguiado, santuário*
2° nível (3 espaços): *arma espiritual, restauração menor*
3° nível (2 espaços): *dissipar magia, espíritos guardiões*

Eminência Divina. Com uma ação bônus, o sacerdote pode gastar um espaço de magia para fazer com que seus ataques corpo-a-corpo com arma causem magicamente 10 (3d6) de dano radiante extra até o final do turno. Se o sacerdote gastar um espaço de magia de 2° nível ou superior, o dano extra aumenta em 1d6 para cada nível acima do 1°.

Ações

Maça. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +2 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 3 (1d6) de dano de concussão.

Sacerdotes trazem os ensinamentos de seus deuses ao povo comum. Eles são líderes espirituais de templos e santuários frequentemente ostentando posições de influência em suas comunidades. Sacerdotes malignos podem trabalhar sob uma tirania abertamente, ou podem ser líderes de seitas religiosas escondidas nas sombras de sociedades benignas, supervisionando ritos depravados. Um sacerdote geralmente possui um ou mais acólitos para ajudá-lo nas cerimônias religiosas e outros deveres sagrados.

Veterano

Humanoide Médio (qualquer raça), qualquer tendência

Classe de Armadura 17 (cota de talas)
Pontos de Vida 58 (9d8 + 18)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Perícias Atletismo +5, Percepção +2
Sentidos Percepção passiva 12
Idiomas um idioma qualquer (geralmente Comum)
Nível de Desafio 3 (700 XP)

Ações

Ataques Múltiplos. O veterano realiza dois ataques com espada longa. Se ele tiver sacado uma espada curta, ele também pode realizar um ataque com espada curta.

Espada Longa. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 7 (1d8 + 3) de dano cortante, ou 8 (1d10 + 3) de dano cortante se for usada com as duas mãos.

Espada Curta. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 6 (1d6 + 3) de dano perfurante.

Besta Pesada. *Ataque à Distância com Arma*: +3 para atingir, distância 30/120 m, um alvo. *Acerto*: 6 (1d10 + 1) de dano perfurante.

Veteranos são guerreiros profissionais que empunham suas armas por um pagamento ou para proteger algo em que eles acreditam ou valorizam. Suas fileiras vão desde soldados aposentados por tempo de serviço a guerreiros que nunca serviram a ninguém além de si mesmos.

Índice de Blocos de Estatística

Use este índice para encontrar um bloco de estatística de um monstro específico.

A

B

C

D

E

F

G